今号も、サターンの新着タイトル満載！ 特集も充実！

平成2年6月27日第三種郵便物認可
1997年6月13日発行
（毎週金曜日発行）
第13巻21号通巻177号

SOFT BANK

SEGA SATURN
©セガ・エンタープライゼス

390 YEN

セガサターンマガジン
Weekly SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターン最新ソフト満載！

同級生2
真説サムライスピリッツ武士道烈伝
わくわく7
沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS
大戦略-STRONG STYLE-
エンジェルグラフィティS
～あなたへのプロフィール～

セガサターンCOMPLETE GUIDE！
下級生/エーベルージュ
超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
太平洋の嵐2

特集！
ゲーム業界お宝鑑定団！
ゲーム関連のレアグッズを一挙に紹介！

特報！
スーパーロボット大戦F/ソニック ジャム
シルエットミラージュ/仙窟活龍大戦カオスシード
リアルサウンド～風のリグレット～/南方珀堂登場/プリンセスクラウン
古伝降霊術 百物語/DESIRE/ラストブロンクス/スレイヤーズ ろいやる

1997 06/27 Vol.21

セガサターンマガジン 1997●6月27日●Vol.21 特集！ ゲーム業界お宝鑑定団！
SOFT BANK

あの風が、ぼくらを変えた。

いつの間にか忘れていた、引き出しの隅のガラス玉。ふと心をよぎる、初恋の甘酸っぱい記憶。あなたのそばにもありませんか？ 普段は思い出すこともないそんな小さな宝ものが。この夏ワープが贈るノスタルジックなラブストーリー『リアルサウンド ～風のリグレット～』は、全ての人にお届けしたい〈心の忘れもの〉です。主人公“博司”となったあなたは、ふたりのヒロイン“菜々”“泉水”とともに、十年前のあの夏の記憶をめぐる〈恋愛〉を経験します。出逢い、傷つき、そして別れ。丘の上の時計台、海沿いの街の真っ赤なバス、台風の夜のあの約束…。このソフトではあなた自身が主演俳優で脚本家で監督です。ドラマの展開も結末も、様々に変わります。ビジュアルをあえて無くしたのも、一人一人のイメージでドラマを創って欲しいから。高品質なサウンドだけで綴られる、ピュアでせつない恋の物語。お届けものは、もうすぐです。

今回はみなさんの想像力を信じて創ってみました。

飯野 賢治［企画・監督］
いいの・けんじ
代表作●「Dの食卓」（マルチメディアグランプリ・通産大臣賞受賞）「エネミー・ゼロ」企画・監督・脚本

飯野さんと仕事するのは、退屈しなくてとても楽しいです。

坂元 裕二［脚本］
さかもと・ゆうじ
代表作●TVドラマ「東京ラブ・ストーリー」「同・級・生」「翼を下さい」脚本／映画「ユーリ」脚本・監督

このゲームでの音楽は照明、SEはカメラのレンズです。

鈴木 慶一［音楽］
すずき・けいいち
代表作●ムーンライダーズ各作品／「THE BEATNIKS」（高橋幸宏との共同プロデュース）／「MOTHER」1・2作曲

「俺、もう一度やり直したいんだ。あの約束の続き、もう一度ここから」

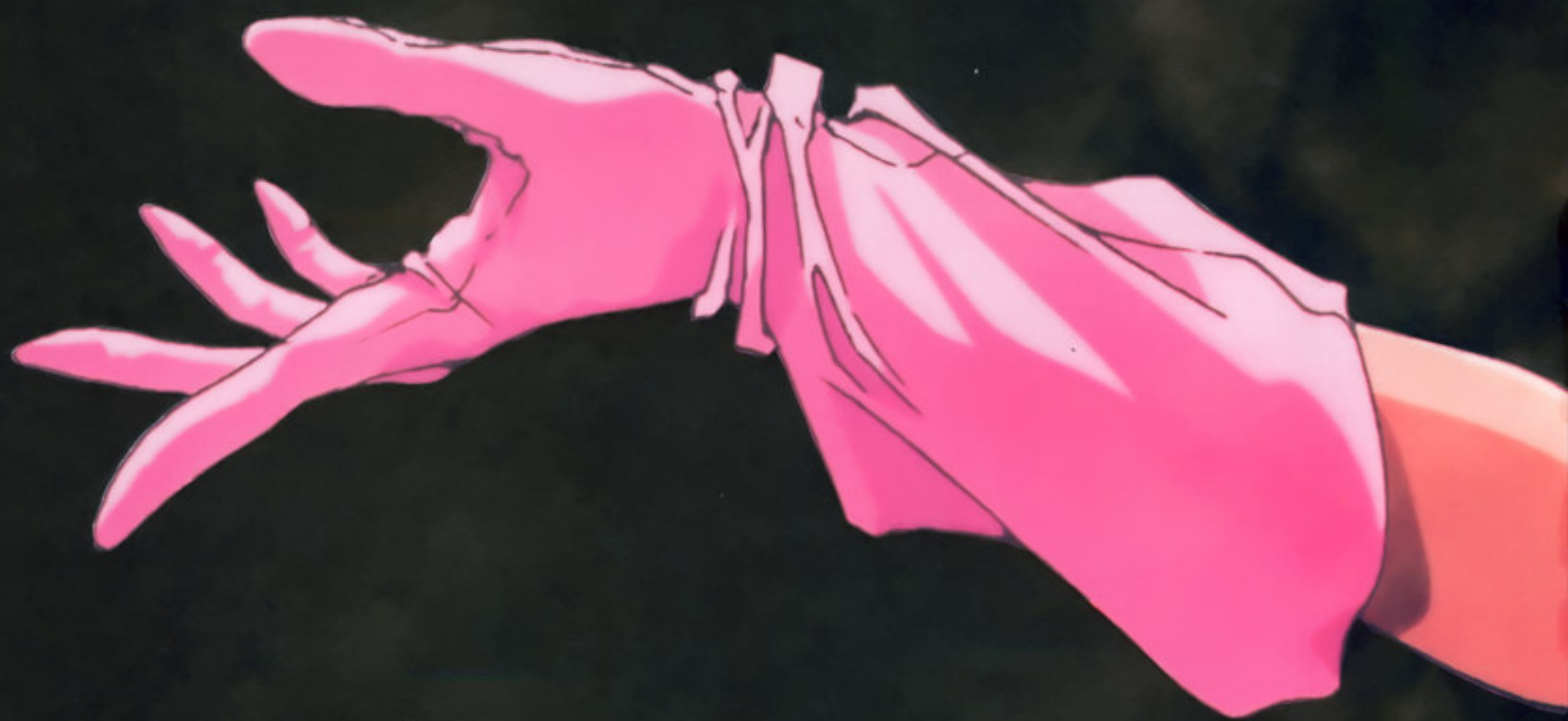
柏原 崇［声の出演／“博司”役］
かしわばら・たかし
代表作●映画「Love・Letter」（96年度日本アカデミー賞新人俳優賞受賞）TVドラマ「将太の寿司」「イタズラなkiss」

「女の子が簡単に手に入っちゃったら気持ち悪くて熱出ちゃうわよ」

菅野美穂［声の出演／“菜々”役］
かんの・みほ
代表作●映画「エコエコアザラク」TVドラマ「走らんか!」「イグアナの娘」「いいひと。」

「それでもよかったの。男の人ってそういうものだって知ってたから」

篠原涼子［声の出演／“泉水”役］
しのはら・りょうこ
代表作●シングルCD「恋しさとせつなさと心強さと」TVドラマ「輝く季節ときの中で」「ピュア」「GIFT」

15TH ANNIVERSARY MACROSS

戦場に響く永遠のラブ・ソング。

敵ゼントラーディ軍との激しい戦闘を繰り広げつつ
リン・ミンメイ、早瀬未沙、一条輝の3人が織り成すラブ・ストーリーの世界へ。
トゥルーモーションの限界に挑んだその映像は、劇場版アニメにはなかった新作パートも追加。
CGとアニメを融合させた斬新な手法で、リアルで臨場感あふれる作品として完成。
あなたは、おぼえていますか?
ミンメイの歌を……

セガサターン版
超時空要塞
マクロス
MACROSS
愛・おぼえていますか

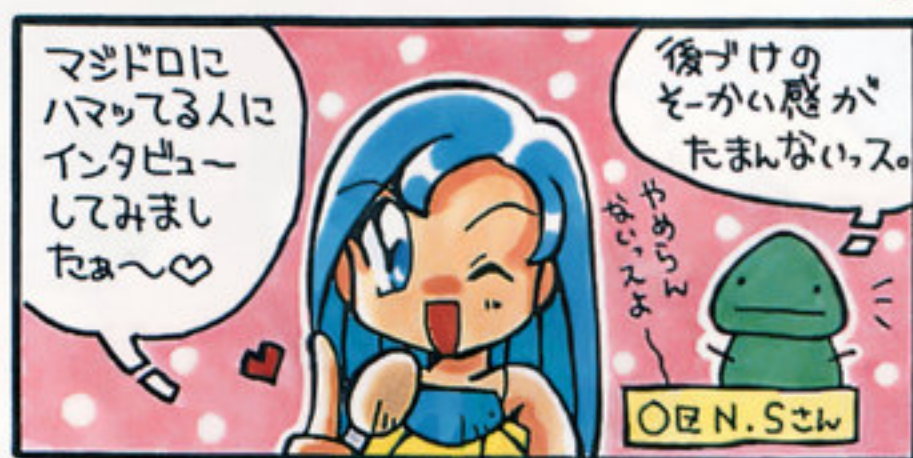
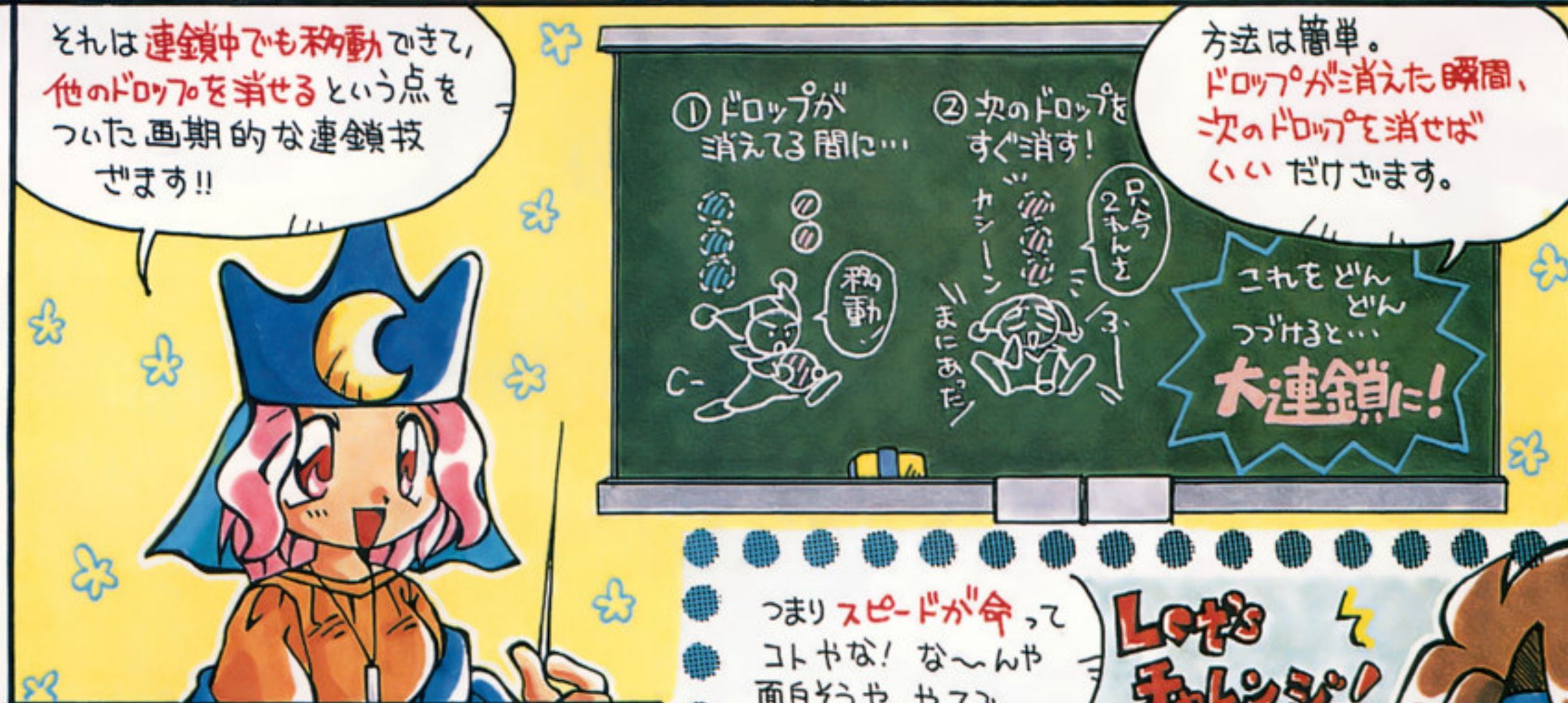
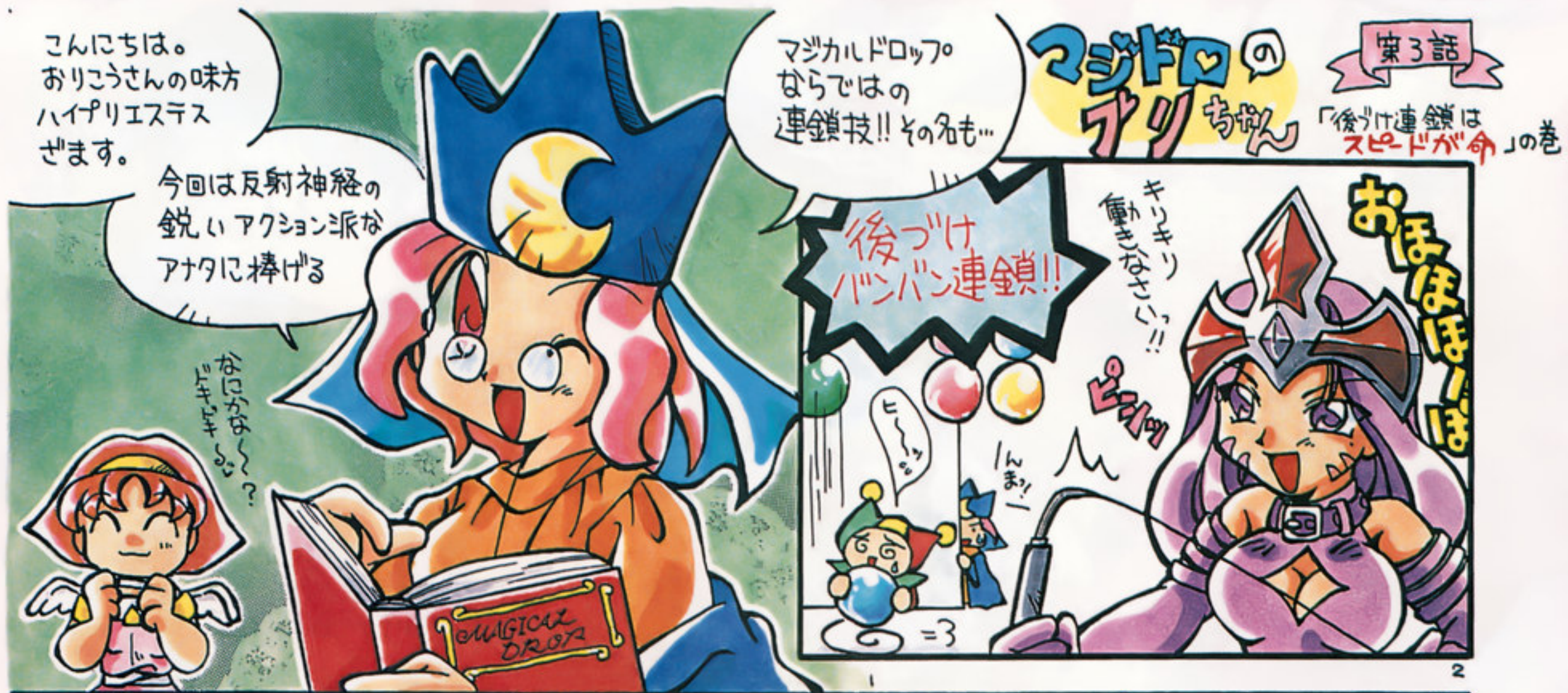
NOW ON SALE

横スクロールシューティング
1人用
メモリーバックアップ(容量2)
CD-ROM 2枚
6,800円(税抜)

Illustration : Haruhiko Mikimoto

TM
SEGASATURN

ハイプリエステス先生の

だれでもわかる（カンタン）マジドロ講座 ～その3～

正当派アクション好きな貴方にもおススメ!! アドレナリン大放出～!!

マジドロのプリちゃん
第3話
「後づけ連鎖はスピードが命」の巻

こんにちは。おりこうさんの味方ハイプリエステスざます。
今回は反射神経の鋭いアクション派なアナタに捧げる
マジカルドロップならではの連鎖技!! その名も…
後づけバンバン連鎖!!
なにかなく～? ドキドキ…
キリキリ動きなさい!!
おほほほ!ほ
ピシッ
ヒ～ッ
んまっ!

それは連鎖中でも移動できて、他のドロップを消せるという点をついた画期的な連鎖技ざます!!
①ドロップが消えてる間に…
②次のドロップをすぐ消す!
移動
カシーン
まにあった
只今2れんさ
方法は簡単。ドロップが消えた瞬間、次のドロップを消せばいいだけざます。
これをどんどんつづけると… 大連鎖に!

マジドロにハマッてる人にインタビューしてみましたぁ～♡
後づけのそーかい感がたまんないっス。
やめらんないっスよ～
○区N.Sさん

つまりスピードが命ってコトやな! な～んや面白そうや、やってみるでぇ～
Letsチャレンジ!
それとSSマジ3は機能の面で色々なオマケがついたんでアーケード版をやり込んだ人にもオススメざます。
私にはちょっとムリかも…

1997 ASUKA・WAKABAYASHI

実はまだ続いたりして
次号につづく!!

人生のエッセンス
DATA EAST
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
TEL.03-5370-0729

セガサターンでも、

ラン・がんばりまーす！

★あの対戦シューティング「ティンクルスタースプライツ」がセガサターンに登場!!

★新キャラクター「美鈴・キサラギ」アニメーションオープニングムービー等の新要素をひっさげサターン用にスーパーパワーアップ!!

★ティンクルスター★ スプライツ™

TWINKLE STAR SPRITES

★1997年秋発売予定

ADK ニュース

★ティンクルスタースプライツイラスト大募集！★

セガサターン移植にあたり、みなさまのイラストを大募集するよ！送られたイラストはCDソフトに全て収録されるので、たくさん送ってね!!も・ち・ろ・ん入賞者の方々にはフィギュアやセル画、テレカなどの景品が当たるよ！どしどし応募しちゃおう！

応募先　〒362　埼玉県上尾市愛宕1-16-8　レーベンビル4F
株式会社エーディーケイ　スプライツイラストコンテスト係　締切平成9年7月25日（消印有効）

KOEI®

きみのサターンをワープロに変えよう。写真が入って、もっと楽しく!

※写真入りの作成例はイメージ合成です。

SEGASATURN™用

ワープロセット(デジタルカメラ対応版)

●暑中見舞いやオリジナル名刺の作成にも便利
自分の顔写真や、洒落た風景写真などを入れてひと味違う暑中見舞いや、個性的な名刺等もこのサターン用ワープロなら簡単に作れる!

●人気ゲームのキャラのクリップアートも収録
"ときメモ""アンジェリーク"等のキャラクターをはじめ、手紙やカードを飾るクリップアートも数多く搭載!

●美しく仕上がるカラープリンタ付き
パソコンでの使用も可能なプリンタを同梱。A4からハガキサイズまで対応し、連続給紙できるオートシートフィーダを標準装備。しかも場所をとらないコンパクト設計。

●人気のフォトシールも作れる!
取り込んだ画像は飾り枠に入れてシールに印刷できる。もちろん飾り枠も多数収録。画像にぴったりのフレームを選んで、きみだけの楽しいシールを作ろう。

●ゲーム画面の記録にもぴったり!
感動のエンディングや隠しイベント等の画面を取り込んで印刷することもできる。友達にヒントと一緒に教えてあげよう。

●アイディア次第で使い方いろいろ
自分が作った料理を撮ってレシピを作ったり、洋服や靴を撮影してワードロープリストを作成するなど、工夫次第で様々な使い方も可能!

サターンをワープロに変える話題のセット、『セガサターン用ワープロセット』が、待望のバージョンアップ。人気のデジタルカメラに対応し、きみが撮った画像を加えての文書作成が可能に。さらにお気に入りのゲーム画面も取り込める!きみも写真を添えて、かっこいい名刺やカードを、シールを作ってみよう!

セット内容 ●EGWORD Ver.2.00 ●セガサターン用プリンタ ●セガサターン用プリンタイン・タフェース[デジタルカメラ対応版]

7月発売予定 ■36,800円

ワープロセットのユーザーの方にオススメ!写真が取り込めるキット。

セガサターン用ワープロ・アップグレードキット[デジタルカメラ対応版]
●セガサターン用ワープロ EGWORD Ver.2.00 ●セガサターン用プリンタ・インタフェース[デジタルカメラ対応版]

同時発売 16,800円

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

SEGASATURN

SONNET

推奨年齢 全年齢

異世界に迷い込んだ彼らを、待ち受けていたモノとは…。
シリーズ最大の衝撃が、彼らを襲う。

NIGHTRUTH

Explanation of the paranormal

“二つだけの、真実”

「は…はい…。どなたですか？」

「何だったんだろう今の…」

「…この傷はまるで…まるで剣で切り刻んだ様に見える…。

「おっはよー、ございまあーすっ!!」

「ちがうちがうーっ！
そんなんじゃないのーっっ!!」

「わたくし、今朝も、いつもどおり瞑想をしておりましたの…。そうしたら、

宿主 慎哉を、そして５人の高校生たちを、
恐怖の淵から救ってきた、霊剣セクンダディの失踪。
ともに危機をくぐり抜けてきた「藍」の、異常な行動。
さまざまな怪事件に巻き込まれてきた５人の高校生たちに、
いま、最強の敵が襲いかかる。

※写真は開発中の画面です。実際と異なる場合がありますので、ご了承ください

豪華声優陣 かないみか　緒方恵美　折笠　愛　上田祐司　宮村優子　氷上恭子　若本規夫　三石琴乃　他、多数出演

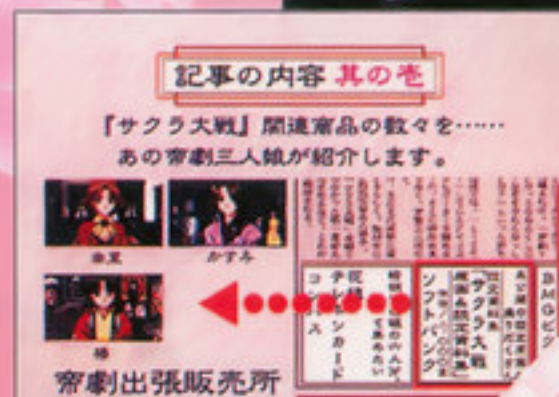
ソネットの新作情報を満載！ インターネットホームページ http://www.sonnet.co.jp

1997年7月下旬発売予定！
予価5,800円（税別）

発売元：株式会社レイ・アップ　ソネット部
東京都渋谷区渋谷1-5-7

サクラが満開です。

太正チックな新聞形式でつづられる音と映像の帝劇ファンクラブ通信。全国の大神少尉の熱い支持を受け、マルチメディア・デジタルファンディスク誕生。声優さんのインタビュームービーも満載。大好評発売中！

サクラ大戦　花組通信　4,800円
【デジタルファンディスク】
©SEGA ENTERPRISES LTD. 1997　©RED 1996

- 「サクラ大戦」の情報満載！　音と映像で楽しむ、まったく新しい"マルチメディア"ファンクラブ通信。
- 新聞を読むように記事を指定すれば、さまざまなコーナーやイベントが展開。
- 帝劇「花組」6人のヒロインたちのコーナーはもちろん、本編では出番の少なかった「帝劇三人娘」も大活躍！
- 豪華声優陣のインタビュームービーも大量収録！

株式会社セガ・エンタープライゼス
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

■サクラ大戦 帝撃シークレットファイル
本体価格1,437円
大好評発売中！

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol.1。ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター、メカの設定＆CGをCD-ROMに一挙収録！　未発表CGも掲載。
for SEGASATURN/Windows/Macintosh/3DO/PCFX
（セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売のセガサターンフォトCDオペレータかツインオペレータが必要です）
©SEGA ENTERPRISES LTD.1996
©RED1996

■サクラ大戦 原画＆設定資料集
本体価格1,942円
大好評発売中！

サクラ大戦のすべてをここに集結した、豪華絢爛太正浪漫本！　帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで未公開の設定資料を多数掲載。豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。これぞ、帝撃・花組隊長必携の書！

この本だけの
充実！ 帝都大辞典掲載
【弐大付録】
・描き下ろしポスター
・花組の戦闘コスチューム型紙

■花組対戦コラムス オフィシャルガイド
本体価格933円　大好評発売中！

各ゲームモードから、基本テクニック、そしてプレイヤーキャラクターすべての基本特性にいたるまで徹底紹介。全ウラ技も一挙公開！　ストーリーモードをもっと楽しむためのステキな企画が盛りだくさん。初心者も上級者も、みんな大満足の「花コラ」独占攻略本。
©SEGA ENTERPRISES LTD.1990，1997
CHARACTER DESIGN©RED

SOFT BANK　ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。▼http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/

今月の新刊

機動戦士ガンダム外伝 設定資料集

A4判・オールカラー96P・本体価格1,600円

セガサターン用3Dシューティングゲーム「機動戦士ガンダム外伝」の設定資料集。シリーズ3作に登場するキャラクター、モビルスーツをすべて網羅し、EXAMの真実に迫ります！

ガンダムの もうひとつの世界がここにある。

CHARACTERS
◆
MOBILE SUIT VIEWER
◆
STORIES
◆
EXAM REPORT
◆
MOBILE SUIT DEVELOPMENT HISTORY
◆
STAFF SYMPOSIUM
◆
GOODS REVIEW

MOBILE SUIT GUNDAM SIDESTORY THE BLUE DESTINY

大河原邦男氏描き下ろし オリジナルカバー

好評発売中

完璧攻略本!! すべてのキャラを恋人にできる

好評発売中

私らしく君らしく、勝利のVだ！ 男は愛だ！

アキト「どーして描きおろしカバーの3人は花冠なんぞ作っているのじゃー?!」
ガイ「そりゃあお前、機動戦艦ヤマトナデシコたるもの…」
セイヤ「いやあ、いいなー、やっぱ女の子って!!」
アキト「最近の女の子、花なんて興味ないっしょ?」
ガイ「そんなことはなーい!! 命短し恋せよ乙女、恋する女はみな女、アレ?」
セイヤ「いいの、いいの、男のロマンは愛!! 愛でしょ、愛!!」
……………………
ルリ「ほーんと、バカばっか…(でもちょっとは恋してみたい)」

機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～ パーフェクトガイド

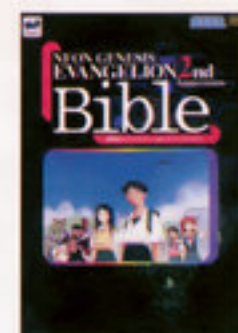
B5判・オールカラー112P・本体価格1,000円

新テーマパーク パーフェクトガイド

SS版、PS版 両対応

遊園地経営シミュレーションゲーム「新テーマパーク」の攻略本です。遊園地に設置できるアトラクションやショップ、スタッフについて、効果的な設置方法などをわかりやすく解説しています。

遊園地づくりのコツ教えます

A5判・128ページ 本体価格1,000円

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression バイブル

大増刷出来 大好評発売中

18万部突破!!

B5判・96ページ 本体価格1,000円

ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 オフィシャルガイド

敵の初期配置がひとめでわかるマップに加え、システム解説、全ユニットデータ、兵器の進化チャート、マップの進行ガイドなど、オフィシャルならではのデータが満載！ これ一冊で「千年帝国」のすべてがキミのものに!!

セガ公式

B5判・256ページ 本体価格1,500円

★近刊★ タイトル・刊行時期は変更になる場合があります

ゼロヨンチャンプ Doozy-J ベストチューンガイド
A5判・112ページ・本体予価1,000円 6月下旬発売予定

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ パーフェクトガイド
AB判・128ページ・本体予価1,200円 6月下旬発売予定

卒業S パーフェクトガイド
A5判・96ページ・本体予価1,000円 8月下旬発売予定

バーチャファイター3 オフィシャルプレイングガイド
AB判・256ページ・本体予価1,600円 7月下旬発売予定

サクラ大戦 公式活動写真
B5判・112ページ・本体予価1,600円 6月下旬発売予定

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101 〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。▼http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/

Contents

セガサターンマガジン
1997年6月27日号 Vol.21
1997 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

•SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト:「同級生2」 作製:竹井正樹
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

•GAME INDEX•

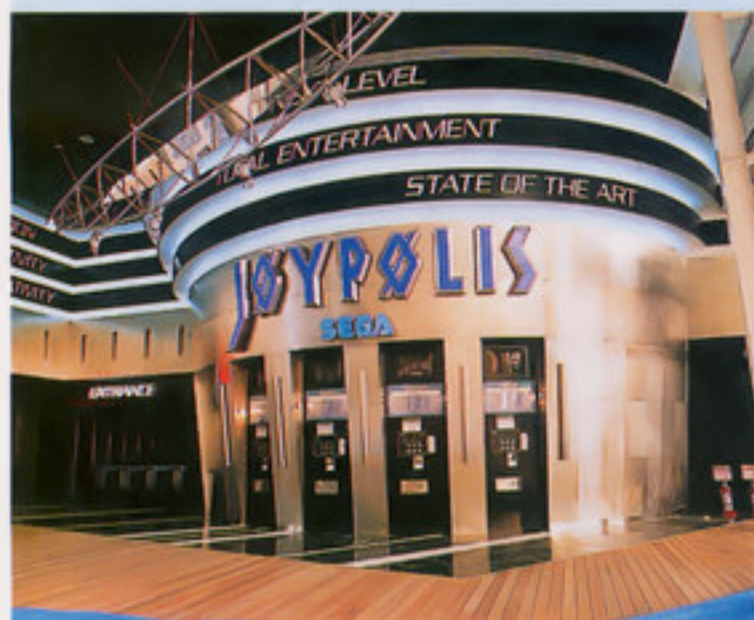
LANDMARK

SEGASATURN MAGAZINE NEWS&INFORMATION

夏直前! 梅雨も暑さもサターンで解消!!

そろそろいや〜な梅雨の季節がやってくる。しかし、恐れるなかれ。サターンのイベント、キャンペーンでいやな気分をふっ飛ばそう。

6月15日の第3日曜日は、「セガサターン フェスタ in 東京ジョイポリス」を開催。第4回目の今回は満を持してソニックの登場だ。6月20日発売の「ソニック ジャム」をいち早くペアで体験できるほか、ソニックの衣装を着たモデルがファッションショーを披露する。

さらにVol.19号でも紹介した「イケてる!スケてる!COOL PADプレゼント」キャンペーンが6月20日から開始されるが、この「COOL PAD」が通販でもゲットできることに。スケルトンタイプのパッドで、気分も爽快だ!

会場はお台場・東京ジョイポリス。開催時間は1回目13:00〜、2回目14:30〜、3回目16:00〜それぞれ30分間。日曜日はソニックと一緒にね。

ジョイポリスでボクと握手!

もうすぐゲーム画面でソニックに会える。6月20日は「ソニック ジャム」を買いにお店に急ごう!

「COOL PAD」を通販でゲット

期　　間■'97年6月20日〜7月19日(当日消印有効)
料　　金■2,500円(送料・手数料・税込)
申込方法■官製ハガキのみの受付(電話では受け付けない)
記入内容■①氏名②ふりがな③電話番号④郵便番号⑤住所⑥性別⑦年齢⑧所有しているゲーム機
申 込 先■〒135-70 テレコムセンタービル私書箱1050号 (株)ワン・トゥ・ワン・ダイレクト「COOL PAD」申込受付係
配　　達■8月6日から代金引換ペリカン便で発送開始、8月10日前後着。商品到着時に料金2,500円を支払う。
問い合せ先■セガ・お客様相談センター:☎0120-012-235 (受付時間 月〜金10:00〜17:00/日・祝日を除く)

ゲームの祭典「E3」アトランタで開催!

6月19日〜21日の3日間、世界最大規模のゲームの祭典「E3」(エレクトリック エンターテイメント エキスポ)が開催される。このエキスポには、日本で未公開のサターン最新作も出展される。サンソフトでは「MYST」の2作目に当たる「RIVEN The Sequel to MYST」が、また「ソニック」の新作や、「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」のサターン版も出展するらしい。詳細は「E3」レポートでお伝えする。

ゲームショウでちらりと映し出された年末発売予定の「ソニック」最新作。E3に出展との噂も。

パソコン版にも注目!

海外ではパソコン版のゲームが主流だ。今回のE3では、セガのPC事業部でも「バーチャファイター2」など、まだ日本では未発売の12タイトルを出展する。最近では「電脳戦機バーチャロン」などがPCに登場して大人気。サターン版との「時差」についても「今後はサターン版と同時、あるいは先行して出していきたい(セガPC事業部)」と意欲的。世界に目を向けたセガのPC事業にも注目だ。

パソコン版オリジナルコースも加わった「デイトナUSA デラックス(仮)」。

DAYTONA USA : ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994,1996

「バーチャロン」ドラマCDイベント フェイ-イェンの♥ビーム炸裂

6月1日、東京・秋葉原のヤマギワソフトの8階イベントホールで行われた「電脳戦機バーチャロン」のドラマCD第2弾「COUNTERPOINT 009a」の発売記念イベントは、とにかくフェイ-イェン役の樋口智恵子の高校生パワーが会場中を圧倒。彼女の歌あり、厳しい突っ込みトークあり、サイン会ありとファン泣かせのイベントとなった。バーチャロンといえばこの人、亙重朗ことDr.ワタリやデザイナーの尾崎弘一、有井伸孝のおなじみ3人組も彼女にはメロメロ(!?)のよう。曲がかかるたびに、歌い出したり、「イエ〜イ!」と叫んだり、見ているこちらも楽しくなってしまうほど。気になるゲームの開発状況についても、「今年中になんとかなるっすよ」というDr.ワタリの言葉を信じて、楽しみにしよう。

左から有井さん、亙さん、樋口さん、尾崎さん。

"快晴"を思わせるような伸びやかで澄んだ彼女の歌声は、「俺はやるぜ」と有井さんに言わしめた程の実力。

第6回次世代ワールドホビーフェア開催■6月14日、15日の2日間、今回で6回目を数える「次世代ホビーフェア」が千葉・幕張メッセの展示ホール2・3にて開催される。大人気のカードゲーム「ポケモン」の初の公式戦が行なわれるほか、ハドソンのゲームボーイ関連のイベントなどもある。時間は10:00〜16:00。久しぶりにおもちゃで遊ぶのもいいのでは?

「電車でGO!」でキミも今日から名運転手

停止ライン前1センチメートルという驚異的な記録を出した関西チャンピオン岩崎さん（左）と今回の優勝者深津さん。

見よ！「鉄人」のこの手さばき。最終決戦は、イベント限定、雪の舞い散る山の手線渋谷〜恵比寿の1区間で争われた。

電車の運転手気分になれる、タイトーのアーケードゲーム「電車でGO！」の街頭イベントが、6月1日、JR新宿駅前で開催された。この「電車でGO！運転手は君だ！まつり」では、各地のアミューズメント施設で勝ち抜いた選り抜きの運転手たちによる“グレイト運転手選手権大会”やプロの運転手のOB「鉄人」との一騎打ち、さらに、たまたま（?）遊びに来ていた関西のチャンピオンとの東西対決と盛り上がりは最高潮。「ゲームとはいえ、安全運転を心がけましょう」という鉄人の一言がゲームのリアルさを感じさせた。

映画「爆走兄弟 レッツ&ゴー!! WGP」アフレコ開始！

7月4日より松竹系で公開予定の映画「爆走兄弟 レッツ＆ゴー!! WGP」。この映画のアフレコが、5月30日に東京・代々木で行われた。物語のキーワードは“ガンブラスター”。今回も“ビクトリーズ”の5人が大活躍。これにリオンが参戦し、「おっかけっこ」が繰り広げられる。当日はテレビシリーズで登場したメンバーに加え、リオン役の今井由香が収録初参加。総勢20名を超える出演者たちも「よくできているし、画面の中のスピード感をじっくり楽しんでほしい」と口をそろえるほど。魅力たっぷりの映画になりそうだ。

7月31日にサターン版「フルカウルミニ四駆ファクトリー」を発売。ミニ四駆人気も拍車がかかりそう。

リオン役の今井さんは「野生的だけど、純情なリオンをうまく演じたい」と意気込みを語った。

大好きな声優さんとデートができる!?

6月27日に発売予定の「エンジェルグラフィティS」ではソフトを購入すると抽選でプレゼントが当たるキャンペーンを実施。A賞では、ナント好きな声優さんとデート＆お食事（1名）ができてしまう。さらにキャラ入りライター（25名）やテレカ（50名）、ポストカード（1000名）とファンにはたまらないものばかり。商品に同梱されているアンケートハガキに答え、希望プレゼントを書いて送ろう！ 締切は9月30日の消印有効。

ザウルスが総額1,000,000円の大放出!!

「ステークスウィナー2最強馬伝説」の発売を記念して、7月6日に行われるGIレース「宝塚記念」にあわせてWキャンペーンを実施。クイズに答えて、同梱されているハガキを送ると正解者の中から抽選で45名に現金10,000円を、さらにゲーム中で「宝塚記念」の最速タイムを郵送すると、1位から10位までに最高なんと100,000円がプレゼントされるのだ。もうこれは買うしかない!?

競馬に賭けるより、実力で賞金を勝ち取れる分、お金を手にする確率は高いかも。

映画「セイント」のチケットをプレゼント

〒104 東京都中央区銀座5-14-1 銀座クイントビル6F「セイント」チケットプレゼント セガサターンマガジン係まで。

自在のメイキャップで12人の男に変装しながら、世界中で盗みを繰り返す怪盗「セイント」。彼は一体何者なのか……。ヴァル・キルマー主演、フィリップ・ノイス監督が贈るサスペンス映画の最高峰。このチケットを5組10名様にプレゼント。官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業（学年）を明記の上、左記住所を見て応募しよう。6月28日のロードショーに間に合うように急いで送ってね。

虹色がいっぱい〜COLLECTION ITEM〜

7月10日に発売予定の「ときめきメモリアルドラマシリーズ」の第1弾「虹色の青春」。発売まで待ちきれない！ という人は、虹野沙希とこのドラマで初登場のキャラクター、秋穂みのりのアイテムを手に入れて“虹色”を先取りしてしまおう。

沙希ちゃんと同じものを身につけたいあなたは、彼女が愛用しているレインボーキャップ、彼女たちといつでもふれあいたいあなたには、イラストがプリントされたビッグTシャツ、虹色に浸りたいあなたは、ドラマのテーマ曲を奏でる、思い出オルゴール。台紙付きの3枚組テレカ（4,000円／税別）をただ眺めるのもいいだろう。すべての商品は通販のみで、数量限定のものもあるので、お早めに。

●問い合わせ先　0120-573-114

「思い出オルゴール」8,800円（税別）虹野沙希（ブラック）、秋穂みのり（ワインレッド）の2種類。

「ビッグTシャツ」3,500円（税別）虹野沙希、秋穂みのりのイラストをプリントしたアメリカ製のTシャツ。

「レインボーキャップ」2,500円（税別）沙希ちゃん愛用のキャップを忠実に再現。

For the moment Every Little Thing
エイベックス／1,020円

発売中

アルバムリリースから2カ月、通算4枚目のニューシングルは、森永ICE BOXのCFソング。本人たちが出演の映像もオンエアされているので注目。

大人になっても スチャダラパー
東芝EMI／1,020円

発売中

さまざまなメディアでも活躍する彼らの新曲は、6月に「ポンキッキーズ」メロディとしても起用される。アレンジ含む3曲は、歌詞も注目のラップ調だ。

LOVE FLASH FEVER BLANKY JET CITY
ポリドール／3,059円

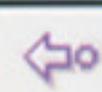
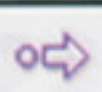
6・18発売

ポリドール移籍第1弾のシングルを含む全10曲は、ボーカルの高音域が、どこか懐かしく新しい、まさにロックン・ロールと呼ぶにふさわしいCOOLな作品だ。

ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.12 コナミレーベル
キングレコード／3,059円

発売中

ツイパラも通算12作目を迎え、ついにフィナーレに。初回限定はNG特集「ツイパラ懺悔の部屋」のシングルCD付き。やっぱり最後も「合い言葉はBee！」

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは6月26日当日消印有効。なお、当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

櫛田理子のインターネットレック Interne Trek

ネットサーフってほどクールでなく、登山ってほど本格的でもなく、広大なサイバースペースをトレッキングしていくのがこのコーナーのスタイル。ジャック・イン！

筆者プロフィール：ゲームジャーナリスト。TBSラジオ木曜25時から「ミッドナイトウイルス」を担当。聞いてね！

第3回：インターネットって便利！　を実感する
JAS HOMEPAGE
http://www.jas.co.jp/

http://www.yadokari.co.jp/index1/link.htm

クリック

http://www.eolasnet.or.jp/hokkaido/taxiinfo/index.html

何日のどの便に空席があるのか、一発でわかるついでに、その場で予約も入れられる。これで連休の座席確保がラクになる予感。

検索するには、あらかじめリストアップされている日付や発着地の中から、該当するものを選んでクリックするだけ。ラクすぎる。

「やどかり」の、旅に役立つリンク集は本当に便利。目的地までの高速の経路、距離、料金を一度に検索できる「日本道路公団」、同様の検索を電車に乗った場合を想定して行なう「ジョルダン」などにアクセスすれば、本で調べる手間も計算の必要もない。インターネットによって、小さな旅行会社や観光案内所を凌ぐシステムを手にしたことを実感できるだろう。

その中に「全国空港タクシー案内」というリンクを発見。覗いてみると、うむうむ、全国の空港から主要都市や観光地までの所要時間と料金の目安を教えてくれる、メーターのことばかり気になる人にはありがたいページだ。「品川までは高速より一般道のほうが速い」などのアドバイスもマジ使える〜。

ここから、JASこと日本エアシステムのページにジャンプできる。ここがまた、インターネットがいかに便利かを実感できるサイトなのだ。JAS国内線の時刻表はもちろん、現在の空席情報を調べ、その場で座席予約までできる！　まさに、航空会社のカウンターだ。また、当日の発着情報をモニターできるため、例えば、大雨で到着が遅れそうな便に乗っている彼を

企業のページでも、とりあえずミニゲームが入ってるところが多い。いつか、そうゆうのを集めてレビューしてみよう！　ゲーム誌だし。

今回の訪問先、JASのフロントページ。

いつ羽田空港へ迎えに行けばいいかなどが、自宅に居ながらにしてわかってしまう。かなり便利。ちなみに、国際線バージョンは成田空港のホームページ（http://www.narita-airport.or.jp/）にある。

そうそう、何かとってつけたようではあるけど、JASのページではSHOCKWAVEを使ったミニゲームで遊ぶことができる。でも、内容はたった9ピースのジグソーパズルで、ダウンロードの時間が長いワリには……って、航空会社のゲームをレビューしてどうする！

次の目的地選び

JASのページは、外のページとあまりリンクしていないみたいで、確認できただけではたったの3カ所だ。しかし、その中の1つ「CYBER PUBLISHING JAPAN」がものすごく強力そう。パッと見た感じでは、インターネット上の情報誌みたいな形をとっているリンク集のようだ。ここなら、ユニークなページへ飛んでいけそうだ。

オンライン情報誌!?

http://www.toppan.co.jp/
いろいろな企業のページのリンク集的存在に見える。

セガ公式サイト情報

ついに、セガのサイトにも、SHOCKWAVEゲームが登場。SHOCKWAVEとは「インターネット上で、より高度な動画を楽しめるソフト」のこと。で、ナイツのSHOCKWAVE版「Tiny-NiGHTS」が登場したというわけだ。このソフト、ダウンロードも短時間で済むし、ナイツ独特の浮遊間、疾走感もバッチリ。パソコンでも、簡単にナイツができるぞ！

インターネット版ナイツだ！

http://www.sega.co.jp/sega/p-cafe/nights/
6月末日まで、特製テレカが当たるスコアアタックも開催。

このコーナーでは、インターネットでサイトからサイトへと、次々にリンク先を飛んでいく。このリンクこそ、インターネットの最大の魅力。つまり、数々のリンク先から毎回サイトを選択し、いわゆるネットサーフィンを楽しむというわけだ。そこには、意外なリンクが……。
※サイト■「一般的というと、インターネットのホームページ」のこと。リンク■「ネットワークをつなげる」こと。（つまり、そこをクリックすると次のサイトに飛んでいける）

DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェーック!

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

少しずつだけど、そろそろ売り上げランキングの上位に、新顔が出てきたのがうれしいね。来週あたりは買いたいソフトもたくさん登場予定だから、買い逃しのないようにしたいね。

1位 前回1位 下級生
エルフ/'97年4月25日発売/7,800円(CD3枚組)/恋愛ゲーム(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 1万2147本
推定累計本数 22万1855本

スターシップにある同級生&2ポスタードリーム。そろそろ全部の絵柄を集めたかな? どれも必見だ!

2位 NEW SOFT エーベルージュ
タカラ/'97年5月30日発売/6,800円(CD2枚組)/SLG

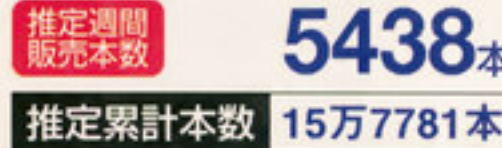
推定週間販売本数 1万1420本
推定累計本数 1万1420本

スケジュールをバッチリ立てて、楽しい学園生活を!! 売れ行きの方は、思ったほど伸びず!?

3位 前回2位 機動戦艦ナデシコ ~やっぱり最後は『愛が勝つ』?
セガ/'97年5月2日発売/5,800円/ADV

推定週間販売本数 7976本
推定累計本数 11万6863本

何はともあれ積極的にアタック。制限時間があるものの、心が決まっていれば迷いはないはず!?

4位 前回3位 プロ野球 グレイテストナイン'97
セガ/'97年3月28日発売/5,800円/SPT

推定週間販売本数 5438本
推定累計本数 15万7781本

コールズ阪神入団決定! ゲームでは代わりにグリーンウェルをこき使え!

5位 NEW SOFT D-THIRD
タカラ/'97年5月30日発売/5,800円/格闘ACT

推定週間販売本数 5166本
推定累計本数 5166本

「超ガード」システムなど新システムが満載だ。キャラクターの設定も興味深いね。

6位 前回7位 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
セガ/'97年3月7日発売/6,800円/ADV

推定週間販売本数 3697本
推定累計本数 32万9520本

ゲームはやったけど、原作を全部見ていないそこの人。7月の再々放映を見逃すな!

7位 NEW SOFT Jリーグ GO GO GOAL!
テクモ/'97年5月30日発売/5,800円/SPT(マルコン、マルチターミナル6対応)

推定週間販売本数 3478本
推定累計本数 3478本

今シーズン活躍中の、実在の選手が登録されているぞ。その場リプレイも楽しい!

8位 前回5位 ザ・コンビニ~あの町を独占せよ~
ヒューマン/'97年3月20日発売/5,800円/SLG

推定週間販売本数 3213本
推定累計本数 7万1020本

狙っている土地は、ライバル店より前に確保しよう。後になると高くつくぞ!

9位 前回10位 新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)
セガ/'97年2月14日発売/2,800円/ADV

推定週間販売本数 2994本
推定累計本数 18万4381本

夏には劇場映画&交響楽コンサートが。今年の夏は「エヴァ」でヒートアップ!

10位 前回4位 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動
バンダイ/'97年4月25日発売/6,800円/ACT

推定週間販売本数 2925本
推定累計本数 8万6091本

大気圏突入などのステージでは、通常と当たり判定が違っている。「適応」しろ!

順位	前回	タイトル	発売元/発売日/価格/ジャンル	週間本数	推定累計本数
11位	前回6位	FIGHTERS MEGAMiX	セガ/'96年12月21日発売/5,800円/格闘ACT	2706本	58万3643本
12位	前回11位	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス/'97年5月2日発売/5,800円/SLG	2315本	1万5948本
13位	前回8位	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス/'97年4月18日発売/5,800円/RAC(ハンドル、マルコン対応)	2096本	5万0713本
14位	前回14位	DX人生ゲーム(セガサターンコレクション)	タカラ/'97年4月25日発売/2,800円/TAB(マルチターミナル6対応)	2084本	2万3357本
15位	前回15位	サクラ大戦	セガ/'97年9月27日発売/6,800円(CD2枚組)/ADV(マウス対応)	1901本	50万1711本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は5月26日~6月1日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータ館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGASATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

6月は移植ラッシュの予感がしてるけど、今週はセガエイジスタイトルが一気に決定！ 待望の「パワードリフト」や「ファンタシースター」シリーズ4部作などはファン感涙だね！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン ビデオゲーム	302
2	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	220
3	5	同窓会	フェアリーテール Microsoft® Windows® 3.1以降	192
4	3	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows® 95	179
5	4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ ビデオゲーム	110
5	6	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	110
7	7	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	101
8	8	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	88
9	9	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	85
10	13	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	66
11	12	この世の果てで恋を唄う少女YU-NO	エルフ PC-98	63
12	15	Dの食卓2	ワープ M2	51
13	12	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト SFC他	47
14	31	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	バンプレスト SFC	46
15	16	バトルガレッガ	ライジング・エイティング ビデオゲーム	44
16	14	バーチャストライカー	セガ ビデオゲーム	38
17	33	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム	35
18	18	テイルズオブファンタジア	ナムコ SFC	28
19	27	ときめきメモリアル2（仮）	コナミ プレイステーション	25
20	21	怒首領蜂	アトラス ビデオゲーム	24

祝 パワードリフト

完成度 1%(?)

メガドライブ時代はついに実現しなかった幻の大型体感ゲームが移植決定！ 期待大だ！

祝 SEGA AGESファンタシースター（仮称）

完成度 3%(?)

あの「ファンタシースター」4部作が全部いっぺんにサターンで遊べるぞ！ P115へGO！

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

セガのCGゲームの最新作は、常に業界の注目を集めている。今週はP.146からAM3研のMODEL3最新作「ロスト・ワールド」を大公開！ 驚異の映像はまだまだ続くぞ!!

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	51550
2	2	鉄拳3	ナムコ	14566
3	3	電脳戦機バーチャロン	セガ	10359
4	8	トップスケーター	セガ	5085
5	4	ストリートファイターIII	カプコン	4822
6	7	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	4498
7	5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	4453
8	12	TOKYO WARS	ナムコ	3697
9	6	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	3615
10	14	スカッドレース	セガ	3283
11	10	ストリートファイターEX PLUS	カプコン	3097
12	9	子育てクイズマイエンジェル2	ナムコ	3048
13	13	ストリートファイターZERO2 ALPHA	カプコン	2013
14	11	ソルディバイド	彩京	1980
15	16	ぷよぷよSUN	コンパイル	1963

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME!
今週の注目株！

4位 前回8位 **トップスケーター**
セガ／好評稼働中／SPT／MODEL2基板

技を磨き、華麗に飛べ！

派手なジャンプでカッコよく決めたいと思っても、なかなかうまくいかないもの。4種類の基本操作をバッチリマスターして挑もう。もちろんキャラクターによって出せる技も違えば、使い勝手も違ってくる!? 得意のキャラを見つけてチャレンジだ!! 詳しい情報はP148へ。

⑤ ストリートファイターIII

ブロッキングをうまく使いこなそう！ 大逆転の機会もあるぞ。

⑳ コラムス'97

こちらもエイジスシリーズに移植決定！ 詳しくはP115を。

OTHER GAMES!

SEGASATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP30 期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

入れ替わりの激しい最近の期待のランキングは、今後いろんな発表が続く間は、当分落ち着きそうもないね。夏に向けて来年以降の新作もたくさん姿を見せそうな今後に注目!

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 スーパーロボット大戦F
バンプレスト/8月29日発売予定/6,800円/SLG

361 POINTS
開発進行度 60%

制作も快調だ!
本誌でも熱い盛り上がりを見せている「F」。新着情報も気になるところだ。今号では開発プロデューサー寺田貴信氏インタビューを掲載しているぞ。P24からの特報に急げ!

2位 前回3位 グランディア
ゲーム アーツ/発売日未定/価格未定/RPG

360 POINTS
開発進行度 ?%

新情報、そろそろか?
なかなか情報の出てこない状況に、しびれを切らしている読者も多いかな? そろそろ以前お伝えした体験版の状況が見えてくるかもしれない。楽しみに待つのだ!!

3位 前回4位 ソニック ジャム
セガ/6月20日発売予定/4,800円/ACT

313 POINTS
開発進行度 100%

ただの難易度調整じゃないぞ
いよいよ1週間後に発売の「ソニック ジャム」。収録された4本のゲームは、それぞれ難易度を変えてみると、そのバランスの妙に驚くはず。ソニックワールドも楽しいぞ!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

18位 前回141位 プリンセスクラウン
アトラス/7月下旬発売予定/5,800円/RPG

125 POINTS
開発進行度 60%

剣と魔法のハーモニー
RPGに剣と魔法はつきものだけど、それに対戦ACTが加わった新感覚の作品が登場。早くも期待度上昇中だ。詳しい情報はP54からの特報に満載!

36位 前回29位 DESIRE
イマディオ/9月発売予定/6,800円/ADV(18歳以上推奨)

80 POINTS
開発進行度 40%

南海の孤島でなにかが起こる!?
マルチサイトによる深い味わいが期待される「DESIRE」。今回もプレイを重ねることで明らかになる新事実に驚愕必至! 最新情報はP44から!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	バーチャファイター3	セガ/発売日未定	279
5	7	同級生2	NECインターチャネル/7月11日	253
6	8	AZEL —パンツァードラグーンRPG—	セガ/今秋予定	239
7	9	スレイヤーズ ろいやる	角川書店/7月25日	231
8	6	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ワープ/7月18日	226
9	2	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル/'97年内予定	222
10	13	ラストブロンクス	セガ/7月25日	180
11	16	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ/発売日未定	172
12	11	バイオ ハザード(仮称)	カプコン/7月25日	169
12	12	バイオハザード 2	カプコン/発売日未定	169
14	15	VIRUS(ウイルス)	ハドソン/8月8日	143
15	10	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン/今秋予定	141
16	14	ラングリッサーⅣ	メサイヤ/7月予定	132
17	19	街	チュンソフト/今夏予定	127
18	19	ドラゴンナイト	エルフ/発売日未定	125
18	141	プリンセスクラウン	アトラス/7月下旬予定	125
20	32	サクラ大戦 限定復刻版	セガ/6月20日	122
21	33	BAROQUE	スティング/'97年内予定	119
22	18	デッド オア アライブ	テクモ/今秋予定	118
23	22	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ/今夏予定	117
24	22	GUNGRIFFONⅡ(仮称)	ゲーム アーツ/発売日未定	112
25	42	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	角川書店/6月27日	109
26	26	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK/6月27日	108
27	25	セツ風の島物語	エニックス/今秋予定	102
28	36	サムライスピリッツ天草降臨	SNK/発売日未定	99
29	34	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン/6月27日	98
30	21	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ/今秋予定	96

OTHER CHECK! COMING SOON!!

22 デッド オア アライブ
アーケード版のあのナイスボディはどうなるか? 超期待!

45 仙窟活龍大戦 カオスシード
風水など、気になる要素も満載だね。情報がP32から載ってるぞ。

※画面は業務用のものです。

※上のデータのポイントは6月13日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

SEGA SATURN

読者参加型企画
ALL SOFT READERS CHECK!

セガサターン Weekly 読者レース Vol.56

読者のみんなからの投票で発売済みの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。夏のざわめきとともにそろそろ大変動がありそうな予感。要注目！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見" としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは 6 月19日、当日消印有効です)

⬇オッズ表サターンA

6月6日現在発売済み
サターンソフト総本数:624本

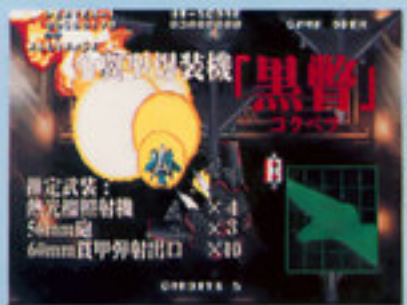
※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.4545
2	3	サクラ大戦(ソフト単品／特別限定版)	ADV	9.4375
3	4	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4158
4	2	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.3743
5	6	ポリスノーツ	ADV	9.2812
6	5	バーチャファイター2	ACT	9.274
7	8	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2458
8	7	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2387
9	9	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	9.2307
10	10	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2147
11	11	アイドル雀士スーチーパイⅡ(X指定)	TAB	9.2066
12	12	デジタルピンボール ネクロノミコン	PIN	9.2061
13	13	レイヤーセクション	SHT	9.139
14	15	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.1204
15	14	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1161
16	16	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.076
17	20	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.0444
18	17	バーチャファイター	ACT	9.0407
19	18	ストリートファイターZERO2	ACT	9.0391
20	19	プリンセスメーカー2	SLG	9.032
21	21	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0177
22	23	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0023
23	22	FIGHTERS MEGAMiX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.9983
24	32	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	8.996
25	24	バーチャコップ	SHT	8.9884
26	25	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9752
27	26	Xmas NiGHTS(クリスマスナイツ) 冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.965
28	28	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9513
29	30	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.9466
30	33	ダライアス外伝	SHT	8.9355
31	27	花組対戦コラムス	PUZ	8.934
32	29	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.9322
33	31	ファイティングバイパーズ	ACT	8.9304
34	38	だいな♥あいらん	ADV	8.93
35	37	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.9298
36	35	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9259
37	39	エターナルメロディ	SLG	8.9234
38	34	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9146
39	40	タクティクス オウガ	RPG	8.9065
40	36	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.8951
41	41	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.8636
42	44	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	8.8541
43	43	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.8421
44	42	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8276
45	54	シーバス・フィッシング2	SLG	8.8181
46	60	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8125
47	46	バーチャコップ2	SHT	8.7994
48	45	戦国ブレード	SHT	8.7909
49	47	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.7906
50	48	三國志V	SLG	8.7851
51	49	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.784
52	52	パンツァードラグーン	SHT	8.7686
53	55	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	ACT	8.7604
54	50	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7598
55	53	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7554
56	57	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	SHT	8.75
57	58	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.7291
58	59	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.7142
59	61	信長の野望・天翔記	SLG	8.7134
60	66	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7053
61	62	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7017
62	63	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6932
63	67	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.689
64	64	ストライカーズ1945	SHT	8.6885
65	65	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6849
66	68	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6688
67	51	大航海時代Ⅱ	SLG+RPG	8.6666
68	83	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	ETC	8.6666
69	56	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6585
70	69	エネミー・ゼロ	ADV	8.6564
71	75	SEGA AGES アフターバーナーⅡ	SHT	8.6363
72	70	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.6241
73	74	デイトナUSA	RAC	8.6187
74	72	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.6153
75	73	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.6063
76	77	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.5909
77	76	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5883
78	79	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.5843
79	80	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.581
80	78	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.5714
81	85	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5692
82	82	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5677
83	81	ラングリッサーⅢ(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.5664

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
84	84	メタルブラック	SHT	8.5603
85	86	ドラゴンフォース	SLG	8.5528
86	89	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5459
87	87	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5454
88	88	ストリートファイターZERO	ACT	8.5418
89	111	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.5312
90	90	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.5138
91	92	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.5
92	93	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4956
93	95	SEGA AGES スペースハリアー	SHT	8.4913
94	102	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.4814
95	94	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4802
96	103	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.4793
97	96	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4788
98	97	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.4732
99	98	デカスリート	SPT	8.4676
100	99	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4563
101	100	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.452
102	108	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.4216
103	107	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	SHT	8.4177
104	105	バトルバ	RAC	8.4153
105	104	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4137
106	106	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.4098
107	91	三國志英傑伝	SLG	8.3943
108	109	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3913
109	113	モンスタースライダー	PUZ	8.3636
110	114	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3597
111	115	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3484
112	112	ぷよぷよSUN	PUZ	8.3474
113	117	グレイテストナイン'96	SPT	8.345
114	110	パズルボブル2X	PUZ	8.3419
115	121	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.3405
116	118	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.337
117	119	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3333
118	120	ハイパーデュエル	SHT	8.3333
119	123	バーチャル競艇	SPT	8.3333
120	101	パズルボブル3	PUZ	8.3181
121	126	重装機兵レイノス2	ACT	8.3114
122	122	BATSUGUN	SHT	8.3023
123	124	太閤立志伝Ⅱ	SLG	8.3
124	116	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.2986
125	125	マジカルドロップ2	PUZ	8.2954
126	130	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.2934
127	129	アンジェリークSpecial	SLG	8.281
128	128	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.2727
129	132	ダークセイバー	A•RPG	8.2661
130	127	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2654
131	131	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.2631
132	136	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.2592
133	新	パネルティアストーリー　ケルンの大冒険	RPG	8.25
134	133	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2475
135	134	ブラストウインド	SHT	8.2444
136	139	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.2385
137	135	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2358
138	137	バーチャファイターキッズ	ACT	8.2309
139	138	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	8.2307
140	140	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2011
141	141	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1984
142	142	ディスクワールド	ADV	8.1875
143	143	機動戦士ガンダム	SHT	8.1785
144	144	スナッチャー	ADV	8.1749
145	145	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.1714
146	147	ガンバード	SHT	8.1592
147	146	ダイナマイト刑事	ACT	8.1577
148	148	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1471
149	149	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.1442
150	150	サターンボンバーマン	ACT	8.1309
151	157	世界の車窓から[Ⅰ]スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.1304
152	151	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1296
153	152	Wizards' Harmony	SLG	8.128
154	154	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.1086
155	153	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.103
156	160	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.0869
157	156	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	8.0866
158	158	将棋まつり	TAB	8.08
159	159	MYST	ADV	8.0629
160	194	アースワームジム2	ACT	8.0588
161	161	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.054
162	155	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	8.0465
163	71	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.0
164	189	皇龍三國演義	SLG	8.0
165	218	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.0
166	163	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.9898
167	165	F-1 Live Information	RAC	7.9725
168	166	プロ麻雀 極S	TAB	7.9722
169	167	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
170	169	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9575
171	162	風水先生	SLG	7.9545
172	168	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9538
173	170	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9428

オッズ表サターンA寸評

上位陣軒並みオッズダウン 首位争いは、下降しつつさらに激戦へ突入！

無冠の名作として健闘を続けてきていた「蒼穹紅蓮隊」が、ついに首位の座を獲得した先週の逆転劇から早1週間。混沌としだした首位争いは、各ソフトともオッズを微妙に下げつつ、第2ラウンドへ突入！　首位の座は手堅い「蒼穹」が今週もゲット。「下級生」はついに4位に転落。風雲急！

まだ進撃は続く「蒼穹」。爽快痛快!!

まだまだ定位置で粘る「サクラ」。射程内だ。

4位に転落の「下級生」。踏ん張れるか？

その他のA表は、今週上から下まで各所で変動が起こっている模様だ。上位では「ポリスノーツ」がここにきてじわじわと浮上中。「続ぐっすん」「アースワームジム2」など上昇組がある一方「GROOVE ON」は一転下降気味。まだまだ要注目か？

こちらもじわじわ上昇中の「千年帝国」。

先週から一転ダウンの「グルーブ」。

【久しぶりに……】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「…」「…………。たいっちょ……」「…」「……たいっ！」「(ガンッ！)」「(いー……)」「ハチよ。ワシャ2月のAOU特集記事以来の大ハマリの池に溺れとるんだから、ちょっと静かにしとけやっ」「(はひー……)」「…」「……たいっちょっ。今回は何でハマってるですか？」「…」「たいっ…………やめとこ」

○新着対抗馬紹介 ちょっとほのぼのした雰囲気の中堅対抗。手軽さも○。

133着 NEW SOFT パネルティアストーリー ケルンの大冒険
翔泳社／'97・3・14
6,200円／RPG
全投票平均点 8.25
本誌の平均点 5.66

気軽にプレイできるRPG。パネルでマップを作っていくのも楽しいし、BGMもほのぼのとしていてイイ。ロード時間が少し長いのと、フィールドと街との境界線がわかりにくいのが難。（秋田県・三浦栄悦・29歳）ゲームの発想は良いのだが、読み込みが多すぎるうえに長すぎる。モンスターを倒して手に入れるパネルの数が、たまに理不尽なほど多いのも謎。（広島県・阿武信昭・22歳）RPGをやったことのない人には特にオススメ。メッセージなどが親切だし、必ずクリアすることができるだろう。逆に、ゲーム慣れした人には簡単すぎて不満に思うかも。（岡山県・灰本哲也・26歳）

●新着単穴馬紹介 マニアは熱くなれる内容もあり。ヒマを見てチェック！

193着 NEW SOFT THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）
ヴァージンインタラクティブ／'97・5・2
7,800円（18歳以上推奨／3枚組）／ADV
全投票平均点 7.8333
本誌の平均点 7.66

エンディングは必見。最低レベルのXでも、ビックリするようなエンディングにドギモを抜かれた。（北海道・渡辺幸一・22歳）Xファイル風の世界観がたまらない。かといって、Xファイルそのものというわけでもないし。何といってもクオリティの高い実写や実在の出来事が、まるでノンフィクションであるかのような気分にさせてくれる。選択するセリフのニュアンスによって何通りにも分岐するシステムや操作性も完璧。このジャンルが嫌いでなければ、ぜひプレイしてもらいたいソフトだ。（栃木県・大橋孔司・23歳）

208着 NEW SOFT コマンド&コンカー
セガ／'97・4・25
6,800円（2枚組）／SLG
全投票平均点 7.7142
本誌の平均点 7.33

かつてのメガドラの名作「ヘルツォーク・ツヴァイ」を彷彿とさせる面白さがある。贅沢をいうと、通信対戦に対応していないのが非常に残念。（静岡県・斉藤雅樹・20歳）一見、良くありがちなウォーSLG。だが、2枚のCD-ROMを使って、敵対するそれぞれの立場から物語を進められるというところが斬新で楽しい。また、チマチマした人間達を大量に扱うところなどは、司令官というより、神にでもなった気分で快感。（兵庫県・内田寿彦・22歳）地味さで損はしているが、考えるところも多く、やりがいはある。（栃木県・佐野俊郎・19歳）

335着 NEW SOFT BUG TOO!!
セガ／'97・1・31
5,800円／ACT
全投票平均点 6.8333
本誌の平均点 6.0

独特の操作感覚に慣れれば、爽快にゲームを楽しめるポリゴンアクション。人気のわりには楽しめたほうだと思う。ただし、基本的には古いタイプのゲーム。（滋賀県・久保田幸雄）最初のコースからハードすぎてすぐ死んでしまう。（和歌山県・岸田良美・31歳）キャラが気持ち悪くて受け付けない（特にカタツムリ）。（福岡県・野口賢一・23歳）不親切。セガとは思えない完成度の低さもX。（宮城県・宮田尚紀・21歳）

443着 NEW SOFT 2TAX GOLD
ヒューマン／'97・1・17
5,000円／ETC
全投票平均点 5.375
本誌の平均点 6.33

クイズゲームと思って購入すると痛い目にあう。問題のジャンルがメチャクチャで、制限時間も短すぎるとあっては、とてもゲームとは呼べない。これをシャレで通そうとするメーカーの気がしれない。（千葉県・安藤充謙・24歳）何の演出も、オマケもない純粋なクイズ。スピードを要求されるので、勢いだけでなら楽しむことができるが、それでこの価格はちょっと……。賞金も必要ないと思う。（北海道・峰広美・32歳）

×新着要注意馬紹介 コンセプトはいいんだけど、ツメがもう一歩？の要注意だ。

453着 NEW SOFT 雀帝バトルコスプレイヤー
ダイキ／'97・4・18
6,800円／TAB
全投票平均点 5.1428
本誌の平均点 6.66

十字キーの上下、またはXYZボタンでウィンドウを開くことができるのだが、説明書に載っていないので発見するまで困った。コスチュームも、着替えというようなものではなく、全体的にやっつけ仕事の雰囲気がある。もう少し作り込めば楽しい作品になったろうに、惜しい。（千葉県・成瀬智幸・28歳）露出度が少ないので人によって不満があるかもしれないが、バラエティさがいいかも。（徳島県・佐近健一・22歳）

467着 NEW SOFT キューブバトラー
やのまんゲームス／'97・2・28
5,800円／PUZ
全投票平均点 4.6666
本誌の平均点 5.0

アニメーション、BGM、ストーリーはよくできていると思う。しかし、かんじんの操作性が最悪。対戦モードも今ひとつ物足りないし、メインのキャラが少ないのも不満。（徳島県・武田一美・28歳）アニメーションの長さが、思ったよりも短かった。（東京都・三上容子）操作が複雑な上、説明書にもキチンとした解説が載っていない。CPUの難易度も高く、最初のステージを攻略するのがやっと。（山形県・今田充洋・17歳）

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
174	171	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	7.9425
175	172	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9382
176	176	スーパーリアル麻雀PⅥ（X指定）	TAB	7.9301
177	173	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9263
178	174	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	7.9206
179	175	The Tower	SLG	7.9184
180	177	対局将棋 極Ⅱ	TAB	7.9047
181	178	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.9
182	180	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	7.8928
183	184	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	7.8921
184	164	優駿クラシックロード	SLG	7.88
185	181	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.878
186	190	マジカルホッパーズ	ACT	7.875
187	179	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（ソフト単体／RAM同梱）	ACT	7.8579
188	182	金沢将棋	TAB	7.8571
189	198	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.8571
190	183	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.851
191	185	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.8469
192	195	LULU	ETC	7.8378
193	新	THE UNSOLVED （ジ アンソルブド）	ADV	7.8333
194	191	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	7.8275
195	192	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.823
196	187	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8028
197	201	新テーマパーク	SLG	7.8
198	193	三國志Ⅳ	SLG	7.7938
199	196	ウィザードリィⅥ＆Ⅶ コンプリート	RPG	7.7741
200	197	ビクトリーゴール	SPT	7.7602
201	186	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.76
202	188	セクシーパロディウス	SHT	7.7558
203	200	エリア51	SHT	7.75
204	204	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.75
205	205	GAME WARE VOL.4	ETC	7.75
206	202	Dの食卓	ADV	7.7281
207	203	大運動会	SLG	7.7209
208	新	コマンド＆コンカー	SLG	7.7142
209	217	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.7142
210	209	リグロード サーガ2	S•RPG	7.7115
211	207	DX人生ゲーム	TAB	7.7073
212	206	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
213	208	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.7002
214	210	ウイニングポスト2	SLG	7.6949
215	211	ROBO・PIT	ACT	7.69
216	199	首都高バトル'97	RAC	7.6875
217	215	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6862
218	214	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6768
219	212	ぷよぷよ通	PUZ	7.6704
220	213	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6698
221	221	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.6559
222	216	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6511
223	219	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	7.64
224	222	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
225	224	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.6315
226	225	マンクスTT－スーパーバイクー	RAC	7.6153
227	220	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.6122
228	227	提督の決断Ⅱ	SLG	7.6111
229	226	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.6078
230	228	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5974
231	229	でろ～んでろでろ	PUZ	7.5833
232	223	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.5826
233	231	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5777
234	232	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.575
235	230	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5691
236	233	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5545
237	236	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.5507
238	234	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
239	235	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5485
240	237	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.539
241	249	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
242	239	リグロード サーガ	RPG	7.5241
243	241	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
244	242	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.52
245	238	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	SLG	7.5194
246	243	ステークスウィナー	ACT	7.509
247	244	上海 万里の長城	PUZ	7.5088
248	245	シムシティ2000	SLG	7.5047
249	246	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.5034
250	248	Cubic Gallery	ETC	7.5
251	251	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5
252	240	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.4957
253	250	ウイニングポストEX	SLG	7.4926
254	247	エイリアン トリロジー	SHT	7.4857
255	253	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4692
256	252	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.4555
257	255	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4468
258	256	ZORK Ⅰ	ADV	7.425
259	254	ザ・ホード	SLG	7.423
260	259	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4177
261	258	きゃんきゃんバニー・プルミエール（X指定）	ADV	7.4175
262	260	エアーマネジメント'96	SLG	7.4166
263	261	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.4117
264	262	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
265	263	昇龍三國演義	SLG	7.4117
266	273	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	7.4062
267	257	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3928
268	265	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.3846
269	266	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.375
270	267	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3677
271	368	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3673
272	269	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.3651
273	270	神風拳	ACT	7.3571
274	271	疾風魔法大作戦	SHT	7.3518
275	272	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3414
276	274	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3333
277	275	テーマパーク	SLG	7.3319
278	264	七つの秘館	ADV	7.3263
279	276	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.3235
280	277	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.3139
281	300	パップ・ブリーダー	SLG	7.3037
282	279	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2982
283	285	プリクラ大作戦	A•SHT	7.2972
284	284	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2941

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【ふひー】「ハッハッハッハッ。ハチよ。ワシがここの欄外を書いとるっちゅーことわだなっ」「はあ」「今週のワシの仕事ももう後少しってことよっ」「はあ。するとさっきまでのハマリものも終わったわけですな」「いやー、久しぶりに『セガマガジン』の仕事をしたからの。もうハマったハマった。年明け号の『レンタヒーロー』以来じゃぞ、ホント。しかも今週のお宝特集と、次号の特集の取材も毎日入っとったから、もう死ぬかと思ったわい」「隊長、で来週の特集というのは？ ククク。いくで」「どこどこ？」「待ってろ」「誰がデス？」「くわっ！」

セガサターン読者レース Vol.56

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
285	278	水滸演武	ACT	7.2865
286	281	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.2857
287	282	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
288	289	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	7.2857
289	286	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.2631
290	310	もうぢゃ	PUZ	7.238
291	288	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.2352
292	287	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.2232
293	357	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.2222
294	291	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.209
295	290	m〜君を伝えて〜	SLG	7.2083
296	292	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.2038
297	280	卒業クロスワールド	ADV	7.2
298	294	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1929
299	295	くるりんPA！	PUZ	7.1724
300	296	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1722
301	303	ロードラッシュ	RAC	7.1698
302	293	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	7.1666
303	298	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1569
304	297	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1551
305	299	麻雀大会ⅡSpesial	TAB	7.1538
306	283	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	7.1428
307	301	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	7.1428
308	302	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.1363
309	304	鋼鉄霊域（スティールダム）（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	7.125
310	305	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.125
311	308	ソード＆ソーサリー	RPG	7.1051
312	307	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.1013
313	309	銀河英雄伝説	SLG	7.0864
314	311	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.0847
315	312	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	ADV	7.0816
316	320	SEGA AGES／廊下にイチダントア〜ル	QIZ	7.08
317	315	GOTHAⅡ 〜天空の騎士〜	SLG	7.0555
318	313	QUOVADIS（クオヴァディス）	SLG	7.0481
319	316	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.0476
320	318	サンダーホークⅡ	SHT	7.025
321	317	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.0166
322	306	海底大戦争	SHT	7.0
323	319	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9872
324	321	ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんぱいビート〜（X指定）	TAB	6.98
325	314	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	6.9743
326	322	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
327	323	GAME WARE VOL.3	ETC	6.9428
328	332	ゲックス	ACT	6.9259
329	324	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.909
330	326	三國志リターンズ	SLG	6.8823
331	327	柿木将棋	TAB	6.8811
332	328	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	6.875
333	329	マイティヒット〜Mighty Hits〜	SHT	6.8636
334	330	SEGA AGES 宿題がタントア〜ル	ETC	6.8627
335	新	BUG TOO!!	ACT	6.8333
336	333	ゲームの達人	TAB	6.819
337	335	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8162
338	334	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.8141
339	336	ウルトラマン図鑑	ETC	6.8
340	337	シーバス・フィッシング	SLG	6.8
341	338	必殺パチンココレクション	SLG	6.8
342	331	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	6.7894
343	343	爆れつハンター	ADV	6.7833
344	325	スカイターゲット	SHT	6.7826
345	339	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
346	340	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.7549
347	341	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	ETC	6.75
348	350	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.75
349	342	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7333
350	344	永世名人	TAB	6.7051
351	345	Turf Wind'96 〜武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	6.7
352	346	ダライアスⅡ	SHT	6.6881
353	347	ハングオンGP'95	RAC	6.6666
354	348	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6666
355	349	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	ETC	6.6666
356	351	AI将棋	TAB	6.6585
357	353	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6419
358	354	ズープ	PUZ	6.6363
359	355	クリーチャーショック	SHT	6.6315
360	356	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.6117
361	358	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	6.5714
362	352	バーチャルオープンテニス	SPT	6.5692
363	359	STREET RACER EXTRA	RAC	6.5625
364	360	THE野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜（18歳未満お断り）	ETC	6.5616
365	361	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5497
366	362	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5464
367	363	Body Special 264	PUZ	6.5454
368	364	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.5428
369	365	闘神伝S	ACT	6.5351
370	366	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
371	367	ウイングアームズ 〜華麗なる撃墜王〜	SHT	6.5184
372	369	テトリスプラス	PUZ	6.4814
373	370	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.4552
374	371	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4426
375	372	ゲームの達人2	TAB	6.4285
376	373	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.4285
377	374	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.4285
378	375	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	6.4
379	376	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.4
380	377	料理の鉄人 〜キッチンスタジアムツアー〜	ETC	6.3684
381	378	蹴兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3571
382	379	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.3513
383	391	ナイトストライカーS	SHT	6.35
384	381	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
385	388	DX日本特急旅行ゲーム	TAB	6.3333
386	392	TETRIS S	PUZ	6.3333
387	382	ロックマンX 3	ACT	6.3294
388	383	マジカルドロップ	PUZ	6.3235
389	368	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.3181
390	384	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3172
391	385	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	6.3125
392	380	闘神伝URA	ACT	6.305
393	387	ブラックファイアー	SHT	6.28
394	390	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.2727
395	389	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2662
396	393	実戦麻雀	TAB	6.2307
397	394	信長の野望 リターンズ	SLG	6.2142
398	386	モータルコンバットⅡ完全版（X指定）	ACT	6.2063
399	395	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.2
400	396	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
401	397	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
402	398	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	6.1875
403	399	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.1785
404	400	マジックカーペット（通常版／マルコン同梱版）	SHT	6.1764
405	401	GOTHA 〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.1699
406	402	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.1582
407	403	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.1428
408	404	EMIT Vol.3 〜私にさよならを〜	ETC	6.1428
409	406	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.1221
410	405	湾岸デッドヒート	RAC	6.1212
411	407	Race Drivin'	RAC	6.1066
412	410	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.081
413	409	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	6.0714
414	411	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	6.0294
415	408	エアーズアドベンチャー	RPG	6.02
416	412	ホーンテッドカジノ	TAB	5.9705
417	413	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.9603
418	419	超兄貴 〜究極…男の逆襲〜（18歳以上推奨）	SHT	5.9464
419	414	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.9411
420	415	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	5.9166
421	416	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
422	417	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.9
423	418	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.8571
424	420	バーチャルカジノ	TAB	5.7826
425	421	スペースインベーダー	SHT	5.7826
426	422	フィッシング甲子園	SPT	5.7647
427	423	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.75
428	424	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
429	425	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	ADV	5.738
430	426	BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
431	427	アクアワールド 海美物語	ETC	5.6363
432	428	鉄球〜TRUE PINBALL〜	PIN	5.625
433	436	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.6086
434	430	戦略将棋	TAB	5.6
435	431	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.5996
436	432	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.5909
437	429	NINKU－忍空－ 〜強気な奴等の大激突！〜	ACT	5.5892
438	433	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5518
439	434	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.5384
440	435	ブレインバトルQ	QIZ	5.5171
441	439	「占都物語」そのⅠ	ETC	5.5
442	438	ゲイルレーサー	RAC	5.3774
443	新	2 TAX GOLD	ETC	5.375
444	440	麻雀獣流島	TAB	5.3333
445	441	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.317
446	442	ハイオクタン	RAC	5.3125
447	437	FIFAサッカー'96	SPT	5.2702
448	443	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.2631
449	444	Break Thru!	PUZ	5.2352
450	445	ダイダロス	SHT	5.2024
451	446	TAMA	ACT	5.1776
452	447	GALJAN（X指定）	TAB	5.1739
453	新	雀帝バトルコスプレイヤー	TAB	5.1428
454	448	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.1142
455	449	ストリートファイターⅡ ムービー	ETC	5.1136
456	450	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.8923
457	451	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	4.8846
458	461	サイベリア	SHT	4.875
459	452	球転界	PIN	4.8666
460	453	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
461	454	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは?〜（18歳以上推奨）	ADV	4.8076
462	455	タイタンウォーズ	SHT	4.8
463	456	QUANTUM GATE Ⅰ〜悪夢の序章〜（18歳以上推奨）	ADV	4.7777
464	457	HORROR TOUR	ADV	4.7368
465	458	3D Lemmings	PUZ	4.7272
466	459	シミュレーション・ズー	SLG	4.7142
467	新	キューブバトラー	PUZ	4.6666
468	462	ファーランドストーリー〜破亡の舞〜	S•RPG	4.6
469	463	〜制服伝説〜 プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.5324
470	464	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.4827
471	467	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4.4545
472	460	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.421
473	465	シュトラール 〜秘められし七つの光〜	ACT	4.4117
474	466	バーチャルバレーボール	SPT	4.125
475	468	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.0937
476	470	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.0344
477	471	アイレム アーケード クラシックス	ETC	4.0
478	472	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0
479	469	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.988
480	473	WORLDCUP GOLF 〜IN ハイアットドラドビーチ〜	SPT	3.9166
481	474	熱血親子	ACT	3.8641
482	475	ハットトリックヒーローS	SPT	3.8461
483	476	痛快！スロットシューティング	ETC	3.8333
484	477	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	3.7333
485	478	北斗の拳	ADV	3.7247
486	479	必殺！	ACT	3.66
487	480	ゲン ウォー	SHT	3.5454
488	481	FIST	ACT	3.3333
489	483	ジョニー・バズーカ	ACT	3.2857
490	484	学校の怪談	ADV	3.271
491	485	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	3.2461
492	486	ハートビートスクランブル	ADV	3.238
493	482	グリッドランナー	ADV	3.0909
494	487	結婚〜Marriage〜	SLG	2.8585
495	488	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.8571
496	489	美少女戦士セーラームーンSupers〜Various Emotion〜	ACT	2.75
497	490	カオスコントロール リミックス	SHT	2.74
498	491	ISTO E ZICO 〜ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7307
499	492	カオスコントロール	SHT	2.6666
500	493	PLANET JOKER	SHT	2.6511
501	494	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.625
502	495	麻雀海岸物語 〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜（18歳以上推奨）	TAB	2.4285
503	496	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.1428
504	497	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	1.9923
505	498	デス クリムゾン	SHT	1.9285

オッズ表サターンB寸評

地道な上下運動 中堅のB表は意外な動きに注目！

今週の中堅層オッズ表Bは、マニア受けしそうな手堅い新着が2本ランクイン。動きとしては、「優駿クラシックロード」がA表落ち、「首都高バトル'97」は17ランクダウンの216位に。また、A表の上位陣からC表にまで転落していた「パップブリーダー」は、ギリギリB表に浮上し、復調の兆し。来週もそれぞれ要注意だ。

ようやく登場した「ジ・アンソルブド」。

「コマンド&コンカー」は玄人受けソフト？

オッズ表サターンC寸評

白いバリア渦巻く！ ついに2大帝王巨人の決戦か!?

宇宙の暗黒層ブラックホールでは、光すら屈折させてしまうパワーを持つというが、サタマガのブラックホール最下位帝王の支配層では、2点台のソフトが、前号から順位すら変えられぬ強力な暗黒パワーの影響下にあるのだ。そんな中、ついにブラックホールの中心地に一歩足を踏み入れた「大冒険」将軍は、はたして帝王のパワーにどこまで迫れるのか？ まさにその名の通り"大冒険"！ 次号必見!!

惑星デスの衛星には象の「ぱっぱら」も！

無謀を意味する「大冒険」。冒険しようぜ！

デスの正体を見た者は日本で何人デス？

【セガマガジン最新号本日発売！】「『セガマガジン』最新号の7・8月合併号ついに発売！ 表紙はイカすソニックファミリー。サタマガ買ったら、ついでにセガマガも買っとこう。さあ、今買えすぐ買え！ なんと合わせて690円！ ヘタな雑誌より今回は買いだぜよ」「注目は？」「ワシが取材・ラフ・アーンドゲンコーのソニック物語は必見じゃ。もうワシも知らなかったソニックの秘話がゴロゴロ出まくり」「たいちょう…なんか効果音がお下品です」「さらにさらにィ！ 来週はいろんな意味で大放出が出まくるぜ！」「隊長、日本語になってないっす」「来週も隊長大活躍！」「はいはい。期待してませんて」

↓次回出走予定馬パドック情報

長い乾期も終わり、そろそろ気になるタイトルが芽生えてくる頃。気になるソフトを先取りチェックだ！

?着 エーベルージュ

タカラ／'97・5・30
6,800円（2枚組）／SLG

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.0

育成、恋愛、学園モノと、いろんな要素を詰め込んで、どの要素もそこそこのデキ。難易度も低めなので、このキャラグラフィックが嫌いな人でないなら、けっこう楽しめるのでは。（千葉県・吉崎直幸・16歳）声優によるセリフ（一部変更になってしまった声優はいるが、それを不満に思わなければ）や、アニメシーンの追加等、パソコン版よりも、ファンにとっては嬉しい内容になった。このビジュアルにハマれる人なら買って損はないかも。（栃木県・郷垣かずみ・17歳）

?着 D-XHIRD

タカラ／'97・5・30
5,800円／ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	4.66

下馬評で言われたほどの駄作ではない。格闘ゲームとして大事な「重量感」を感じないのが最大の欠点だが、慣れてくればスピード感が、それをおぎなってくれる。CGムービーはとてもキレイに作られており、私が見た中では最高レベルだと思う。こういうゲームは、欠点をなくして"2"になった時、大化けする可能性が高い。期待している。（千葉県・由田雅哉・21歳）

?着 フィッシング甲子園Ⅱ

キングレコード／'97・5・30
6,800円／SPT

予想オッズ	?
本誌の平均点	5.66

それぞれのキャラクターが、個性的で新鮮。他の釣りゲームと違って、リアルさに欠ける部分はあるかもしれない。でも、かえって大胆な釣りを楽しむことができるのがいいと思う。対戦も、なかなか燃えることができるし。ただ、全体的に作り込みの甘さが感じられるのが残念。（福岡県・手島理一・23歳）

?着 Jリーグ GO GO ゴール！

テクモ／'97・5・30
5,000円（マルチターミナル6／セガマルチコントローラー）／SPT

予想オッズ	?
本誌の平均点	5.33

ポリゴンでできた選手達の動きがとてもキレイ。不自然なところはないし、選手の反応も速くて、とても気持ちが良い。操作も簡単なので、手軽にサッカーゲームの爽快感を味わえる。ただボールの動きが少し不自然なのが残念なところ。（岡山県・富田信幸・18歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●この間東京に行った。「センチメンタルグラフティ ファースト・ウインドウ」は1万円以上もするのか？恐ろしいところだ。（京都府・千島啓介・18歳）
●建設中の新京都駅にセガのジョイポリスが来るって噂あります？（京都府・新谷博之・17歳）
●クールパッドの次は、クール（透明）CDだ！（東京都・田村博之・16歳）

セガサターンソフト総評

夏の嵐がやってくる！

いよいよ新作ソフトで爆発寸前の読者レース。来週以降は、新作ラッシュで攻めてきそうな感じだぞ。首位・最下位ともに混沌としている中、夏の日差しのような熱い新作に光明を差し込んでほしいよね。サターンの救世主は天使か悪魔か？ 必見だ！

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7908
2	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.36
3	2	セガサターンキーボード（セガ／9,800円）	9.3442
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.215
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1508
6	6	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7931
7	7	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	8.782
8	8	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.7394
9	9	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.722
10	10	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6932
11	11	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.6829
12	13	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.5964
13	12	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.5957
14	14	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5078
15	15	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	8.3571
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.1838
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0817
18	18	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	8.027
19	19	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.75
20	20	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.6953
21	21	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6649
22	22	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4123
23	23	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.2984
24	24	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.9493
25	25	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.928
26	26	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	6.7391
27	27	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.418
28	28	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.6478
29	29	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.4857

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、15周年記念ソフト「超時空要塞マクロス」だ。完成度も高いと噂のこの新作は、はたして何着で登場するのかな？右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか～」は何着だ?

【隊長さんの予想】ワシはいっちょ15位ってとこでどう？
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し下で24着でいくぜ。

当選者 6/13号 6/13号着順予想「エーベルージュ」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインし次第、当選者を発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週はまさにパラダイス「ゲーム天国」の予想をしてもらうぞ。愉快な要素の入ったシューティングゲームの初登場オッズは、はたしてどうなるかな？ 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「ゲーム天国」は何点だ?

【隊長さんの予想】デキがいいから、これは8.24285で。
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し高め。8.5782な。

当選者 6/13号 6/13号予想「SKULL FUNG」は、まだオッズ表にランクインしてきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインし次第、当選者を発表しますので、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

ハガキの書き方例

〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）『セガサターン読者レース』係
（住所）（TEL）（氏名）（年齢）

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターンソフト 5本まで）
・サクラ大戦（10点）
・バーチャコップ2（10点）
・新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression（9点）
・レイヤーセクション（9点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
「超時空要塞マクロス」着順予想：30着
「ゲーム天国」オッズ予想：8.1397
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は6月19日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 6/13号 6/13号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は東京都・前田正人くん、秋田県・高山貴之くん、鳥取県・山岡慶子さん、神奈川県・鈴木達也くん、愛媛県・太田隆くんの5名だ。おめでとう！

【恒例のお楽しみ当選者】「と、いうわけでっ」「隊長、ついにきやがった『ジ・アンソルブド』の野郎のオッズ予想当選者の発表を！」「ん」「結果は7.8333で"どちらかというと隊長の勝ち"でしたな」「うれしくないの、ソレ」「で、第1回目の応募者では、栃木県の水木雄一くんが7.8312で最近似値、第2回目は大阪府の相馬浩治くんが7.8324で最近似値でした」「おおー……」「って、隊長もたまにはこれぐらいの予想をしてくださいや」「ん」「おめでとうございます。2人にはソフト1本ずつ送るッス」「さあて、来週のサタマガさんは？」「『○○吠える』『うっかり光吉くん』『年の始めは』の3本です」「んがぐ○」「(笑)」

読者レース応募券 6/27号

HP 1800/1800　EN 143/150　HP 3225/4000　EN 79/190

真吾
「これで決める！　ゴーフラッシャー!!」

まずはリアル系

戦闘シーン最新画面&システム新情報を大公開!!

ちょっとずつながらもその全貌が見えつつある「スーパーロボット大戦F」。前回の特報から3週間が過ぎたところで、さらに新たな情報が飛び込んできたぞ。届いたばかりの最新画面を交えながら、バシッと教えてしまいましょう。もちろん次号も情報満載！　何が出てくる？

SPECIAL 特報!! REPORT　完成度 60%

スーパーロボット大戦F

●バンプレスト
●8月29日発売予定●6,800円
●シミュレーション●全年齢推奨
●1人プレイのみ

✸今回も新事実発覚!!
エヴァのシステム!!

エヴァ各機はアンビリカルケーブルによって母艦や電力供給ビルに接続されている限り、常時エネルギー最大で行動できる。ただし、母艦に接続されている場合は、母艦の行動に制限がつく。ケーブルの長さは最長10ヘックスで、ケーブルが外れると3ターンしか活動できない。登場するエヴァは初号機と弐号機と零号機は確定。量産機は出ない。

HP ?????/?????　EN 125/200　HP 2919/3200　EN 160/160

アスカ
「っっ！　よくもあたしのエヴァに傷をつけてくれたわね!!」

水中戦闘もアリ!!

第六使徒ガギエルと弐号機との水中戦闘。弐号機の登場は、原作通りガギエルとの戦いかららしい。

防御 10%アップ　命中 10%ダウン　電力供給ビル

電源はココから供給

地上での電源は、マップ上にある電力供給ビルから供給される。ここを中心に行動を考えよう。

惣流=アスカ=ラングレー　レベル 3　気力 100　次のレベルまで後 500
ユニット能力　パイロット能力　武器性能
HP 1500/1500　EN 300/300
タイプ 陸　移動力 5　運動性 80　装甲 200　限界 100
地形　空 A　陸 C　海 D　宇 D
エヴァ弐号機
特殊能力

ステータス画面もできてきた!!

レイアウト変更されたステータス画面。ロボットのグラフィックが大きくなっている。表示数値は、まだ仮のものだ。

インターミッション画面もサターンで進化!!

インターミッションでは会話の他にユニットの強化やセーブなどができる。画面の背景は、地球がグルグルと回ってなかなか賑やかだ。ちなみにこの会話は1話のもの。ここでの隕石は「第4次」のものとは違うぞ。

さやか「確かに、普通の隕石じゃなさそうね」
甲児「お、見ろ、あれだ!?　結構でかいぜ」

レンダリングされた地球がグルグルと!!

エヴァの設定には庵野監督も参加？　今回の寺田さんのコメントも要注目！

開発は順調なんですが、数字的に言うのはけっこう難しいんです。あえていえば、60%というところでしょうか。エヴァについてですが、これまで発表しているとおり、初号機、零号機、弐号機は出ます。それぞれの性能についても、原作をもとに設定しています。それ以上は……、量産機は出ないというところでしょうか。登場のしかたは多少アレンジはしてますが、ほぼ原作通りですね。あと、原作の庵野監督もロボット大戦を楽しんでいらっしゃるようで、エヴァの性能に関してもいろいろアドバイスをいただいたんですよ。それをゲームの中に生かそうと思っています。その時、私が「エヴァって設定通りだと乗り換えできませんね」と言ったら、少し後悔されていましたね(笑)。

株式会社バンプレスト　開発プロデューサー
寺田 貴信氏

着々と開発が進んでいる「F」。情報発進体制も万全に。続報も超期待だ。

✺エフェクトも一新

これが最新戦闘画面だ!!

開発が着々と進んでいる現在。さっそく、届いたばかりの戦闘画面をドカンと公開しよう。パッと見ただけだと、「第4次」との違いがあまりわからないかもしれないが、透過光を使ったエフェクトや武器のグラフィックなど、細かなところでよりパワーアップしているところがニクイ。早く動いているところを見たい気持ちでいっぱいになってしまうぜ。今回はリアル系中心だ。

機動戦士Zガンダム
■Zガンダム
■カミーユ＝ビダン

カミーユとZガンダムの組み合わせは、相変わらず最強に近い。ちなみにカミーユは、DVEでの出番が多いキャラクターの一人だ。

機動戦士ガンダム 〜逆襲のシャア〜
■νガンダム
■アムロ＝レイ

「ロボット大戦」シリーズにはすべて登場しているアムロ。今回も主力として活躍してくれる。やはり最初は初代ガンダム(RX−78−2)なのかっ?

新機動戦記ガンダムW
■ウイングガンダム
■ヒイロ＝ユイ

OZ側のMSはこのトールギスに加えて、メリクリウスやヴァイエイトやガンダムエピオンなどが登場する。ちなみにこの写真は「サーベル回避」時のグラフィックだ。

機動戦士ガンダム0080 〜ポケットの中の戦争〜
■NT-1アレックス
■クリスチーナ＝マッケンジー

「第4次S」では声が入っていなかったクリスだが、今回は当然収録されているぞ。もちろん、バーニィとザクⅡも登場する。愛情を持って育てよう。

重戦機エルガイム
■エルガイムmkⅡ
■ダバ＝マイロード

「第4次S」と比べるとエルガイム系のユニットは強化されている。mkⅡがどれだけ強くなるか楽しみだ。もちろん妖精のリリス＝ファウも登場する。今回は戦闘中に喋ってくれるらしい。

機動戦士ガンダムF91
■ガンダムF91
■シーブック＝アノー

回避手段の分身と、高い攻撃力を持ったヴェスパーを装備したガンダム。ヴェスパー使用時はちゃんと武器のグラフィックが表示されるようになったなだ。

スーパーロボット系は次の機会で…

期せずして今回はリアルロボット系ばかりの紹介となった。こうなれば当然、スーパーロボット系の戦闘画面も早急に公開しなければならないでしょ。次号では、早速スーパーロボット系の戦闘画面を公開すると約束しよう。きっとだ。

「超電磁スピン」を使うコンバトラーV。カットインのアニメパターンも新たに描き起こされている。

今回は合体シーンがムービーデモになったダンクーガ。相変わらずアツイ戦いを見せてくれるぞ。

SPECIAL REPORT
特報!!

完成度 100%

ソニック ジャム

毎週攻略②!

発売まであと1週間、カウントダウンウィークの今週は、収録された4作品の中でも最も高い完成度を誇る「ソニック2」をピックアップ!

●セガ●6月20日発売
●4,800円●アクションゲーム
●マルコン対応

今週はソニック2でいくぜ!

シリーズ最高傑作との呼び声も高い「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」。全体的なスピードが「1」よりも約1.2倍ほど向上し、マイルスという新たな相棒の登場や、カオスエメラルドの追加効果などによって、物語の展開はさらに盛り上がりを増している。「1」に引き続きサウンドはドリカムの中村正人氏が担当。前作に負けないポップな仕上がりのBGMも聴き逃せない!!

「ソニックの新作にはニューキャラが必ず登場する」という基本姿勢を作り上げたのがマイルスの存在。彼の存在はもはやシリーズから外すことのできない大きなモノとなった。

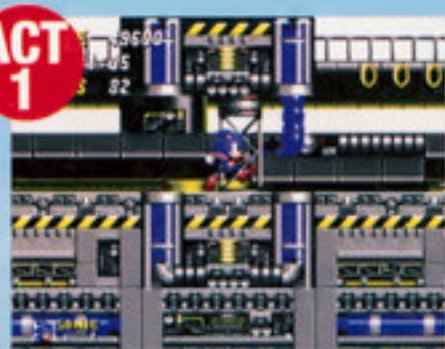
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 DATA

オリジナル版の発売は'92年11月21日。「2」は日本での先行発売となり話題になった。舞台をサウスアイランドへと移し、エッグマンとのさらなる激戦が繰り広げられる。通常プレイだけでなく2P協力、対戦プレイも可能だ。

ZONE 2 CHEMICAL PLANT

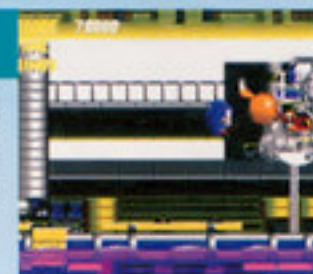
波形になった通路の上を高速で走り抜けるゾーン。スプリングで弾かれたら丸まって一気に加速しよう。通路の終点にはほぼ確実に空気ダクトがあるので、それを通ってまた別のポイントへと移動していく。要注意の敵は皿を伏せたようなランダー。上からよりも横から攻撃して倒そう。

ACT 1

敵ではないが、パイプから飛び出す青色の液体にも注意。何もないと思って進むといきなりダメージを受けてしまう。

ACT 2

ノーマルモードではアクト2の後半は進行が楽になった。上下の移動する床のどちらに乗っても先に進める。

EGG MAN!

ポンプで水を吸い上げそれを頭上に落としてくる。吸い上げている時に攻撃すればいいのだが、両端の動く足場にも気をつけよう。落ちると即死だぞ。

ZONE 4 CASINO NIGHT

ゾーンクリア以上に仕掛けで遊ぶのが楽しいこのゾーン。フリッパー型のジャンプ台やバンパーなどを利用して思う存分スロットマシンで遊んでしまおう。出現する敵が少ない分、ゾーン自体がかなり複雑な構成をしているので、遊びすぎも含めてタイムオーバー(9分59秒)にならないようにしたい。

ACT 1

このゾーンに登場する数少ない敵のガードン。ソニックの攻撃を弾き返してしまう。実害も少ないのでやりすごそう。

ACT 2

ジャックポットはなんとリング150個!! 楽しむのもいいけど、エッグマンを出してマイナスにならないように。

EGG MAN!

マシンの下側の電撃端子に触れないようにサイドを狙ってフリッパーでジャンプ攻撃を与えていく。ときどき落とす爆弾は左右に離れて回避しよう。

ZONE 1 EMERALD HILL

緑あふれる南海のゾーンは、前作のゾーン1を踏襲している。前作のように落ちて死ぬことは少ないが、スティンガーやアイアイといった弾を撃ってくる敵がいるので油断は禁物。ヘタにゆっくり進むより、スピードに身を任せてノンストップで走り抜けたほうが安全でしかも爽快だぞ。

ACT 1

前作同様にここではタイムアタックを試してみよう。途中にあるハイスピードを取れば30秒切るのも難しくない。

ACT 2

また、逆にいろいろ歩いてアイテムなどを探してみるのもいい。斜めに設置されたスプリングで跳んでみよう。

EGG MAN!

最初のエッグマンマシンはドリル戦車だ。左右に行き来するだけなので、ジャンプでかわして体当たりすれば簡単。後半はドリルを前に飛ばしてくるぞ。

ZONE 3 AQUATIC RUIN

深い緑と水に沈んだ遺跡のゾーン。奥と手前に通路が存在し、見た目よりルートは複雑。水中では動きが遅くなり、移動には息継ぎも必要だ。障害物が少ないため一気に進みたくなるが、調子に乗ると酸素がたりなくなる。壁から突然出てくるハンドリルの攻撃や、矢を撃ち出すトラップにも要注意。

ACT 1

余裕をもって酸素を補給。もしアクト1なら、水に入らずに上のほうの地上を進んでいくというルートもある。

ACT 2

矢はエッグマン印の柱から撃ち出される。前を通り過ぎると口を開くのでタイミングよくジャンプしてかわそう。

EGG MAN!

大きなハンマーを装備したマシンが遺跡の柱を叩き、矢を撃ち出してくる。反対側の柱に刺さった矢を足場にしてエッグマンに体当たりをかまそう。

ZONE 5 HILL TOP

山間を縫うリフトに乗り溶岩洞窟へ入っていく。シーソーを利用したり、浮島に乗ったりと移動手段が豊富だ。敵にそれほど強いヤツがいないので、マグマに落ちないように進んでいけばそれほど苦もなく進めるゾーンだ。山頂を進む道と中を進む道、いくつかのルートを探してみよう。

ACT 1

リフトは降りていくのみ。終点につくと落下してしまう。たいてい下にマグマやトゲがあるのでジャンプして降りよう。

ACT 2

轟音を立ててせり上がってくるマグマ。少ない足場や、右の壁の中に隠された"無敵"などを利用して凌いでいく。

EGG MAN!

マグマの中からマシンが現れ、火炎放射器を横に撃ったあと火の玉を投げつける。火炎を撃たれる前に上から攻撃し、火の玉は横へ逃げて回避しよう。

ソニック2 エピソード

あのかわいいマイルスに関するおかしな裏話。実は彼は開発当初タヌキだったのだ。モデルはUFOキャッチャーのぬいぐるみだったらしいのだが、これがまたブサイク(笑)。そこでもっとかわいいキャラクターにということで、担当のデザイナー山口氏がデザインしたものがマイルスの原型となったキツネ。これにキャラクター性を持たせるためにシッポ(TAIL)を2本に増やし(TAIL=テイルスの語源)、今のマイルスが生まれたとか。

SONIC TOPICS! スーパーソニックをめざせ!!

この「2」では、カオスエメラルドをすべて集めることでソニックはスーパーソニックへと変身することができる。単に無敵になるというだけでなく、エンディングにも深く関わってくるので7つの宝石はぜひとも手に入れておきたい。

前作同様スペシャルステージで手に入るぞ。

TOPICS1 スペシャルステージ

スペシャルステージはポイントマーカーを通過するとき50個以上のリングを持っていれば入れる。ハーフパイプ状のコースを走り一定距離の間に一定数のリングを取ればエメラルドが手に入る。

リングはマイルスも取れる。爆弾に触れないように両者を操作しよう。

TOPICS2 スーパーソニックとなれ!

エメラルドがすべて揃った状態でリングを50個以上取ってジャンプすると、ソニックはスーパーソニックに変身する。この間は無敵で、通常の倍のスピードで移動することができるようになるぞ。

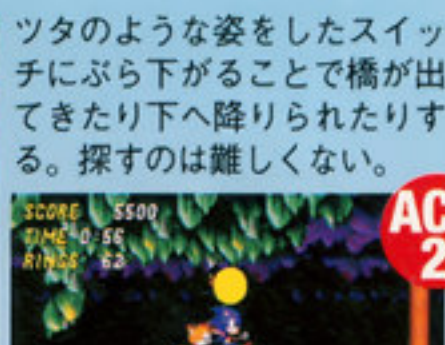
スーパーソニックになっている間はリングを常に消費し、数がゼロになった時点でもとの姿に戻る。

TOPICS3 ソニック2のウラワザ!

「ソニック2」で現在確認されている裏技は4つ。①ゾーンセレクト、②カオスエメラルドゲット、③コンティニュー増加、④エディットモードだ。今回はスペースの関係で①〜③までを紹介しよう。まず①はオプション画面のサウンドテストで19、65、09、17の曲を聴き、タイトル画面に戻ってAボタンを押しながらスタートすればOK。次いで①の画面にあるサウンドテストで04、01、02、06の順番に曲を聴くと②が成功したことになる。また①の入力が成功したらオプション画面面に入り、サウンドテストで01、01、02、04を聴き、PLAYER SELECTを選択しゲームをスタートさせれば、最初からコンティニューが14回できるようになる。

ZONE 6 MYSTIC CAVE

薄暗い鉱山の中を駆け抜けていくゾーン。迷路というほど複雑ではないが、なにしろトラップが多い。岩の陰から突然敵が飛び出してきたり、足場の梁が突然崩れたり、錘乳石が押しつぶしてきたりとさまざま。ゾーンの構成から、走って進む必要もないので、落ち着いてゆっくり進んでいこう。

ACT 1

ツタのような姿をしたスイッチにぶら下がることで橋が出てきたり下へ降りられたりする。探すのは難しくない。

ACT 2

蛍の姿の敵フラッシャーは光っている間は完全無敵。光が消えるのを待って攻撃しないとこちらがやられてしまうぞ。

EGG MAN!

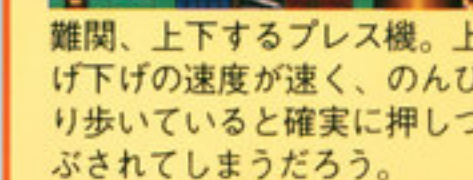
落ちてくる尖った錘乳石（丸いのは平気）を回避しながらマシンが出てくるのを待ち、ドリルの先がこちらを向いたらジャンプして頭の上を攻撃しよう。

ZONE 8 METROPOLIS

「2」で唯一3アクトあるエッグマンの基地らしきゾーン。トラップと仕掛けと敵が実に巧妙に配置されており、非常に苦しめられる。特にミサイルを5方向に飛ばすヒトデ型のテルスターと、誘導性のあるカマを飛ばすカマキラーが非常にイヤな相手だ。これらは倒すよりも回避するのが無難だろう。

ACT 1

中央に乗って走ると上下に動き出すナット型の昇降機。右へ走ると上がり左へ走ると下がっていく。あまり勢いをつけすぎると、天井に挟まれて昇天、ということもある。

ACT 2

難関、上下するプレス機。上げ下げの速度が速く、のんびり歩いていると確実に押しつぶされてしまうだろう。

ACT 3

右回りにヤリが飛び出すブロック。先を急ごうとすると確実に足もとを襲ってくる。1テンポタイミングを遅らせて進めば、実はどうってことのない仕掛けだ。落ち着いて。

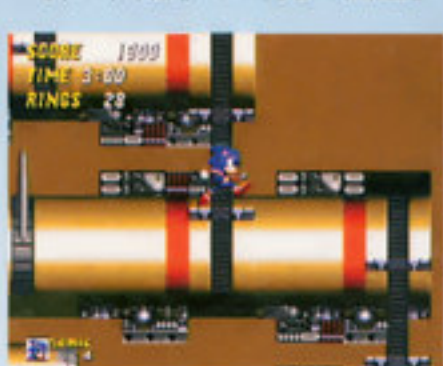
EGG MAN!

マシンの周囲を回る球が横回転になるまで逃げ続け、下から本体を攻撃し球を消していこう。落ちた球はエッグマンの姿になるのでこれも壊せ。

SKY CHASE & WING FORTRESS

空中での戦いはそれぞれ単体のゾーンとなっている。マイルスの操縦する飛行機に乗り、空中へと飛び出すソニック。並み居る敵を蹴散らし、たどり着いた先はエッグマンの作り出した空中戦艦だ。戦艦の外周をグルリと回り、最終的にエッグマンのいるデッキへと突入していくぞ。

SKY CHASEはエッグマンの攻撃機との戦い。下へ落ちてやられることはないので一安心だ。ジャンプして敵を連続して倒していくと気持ちがいいぞ。

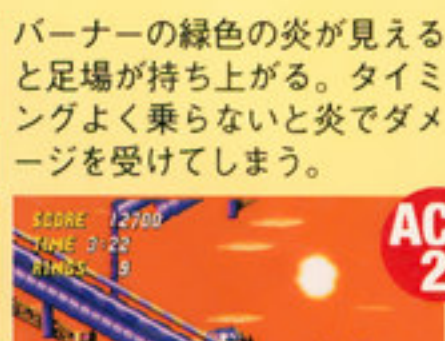
砲座から断続的に撃ち出される弾が曲者。よく見て回避。

足場が非常に判別しづらい。踏み外せば真っ逆さまである。左のほうで回転しているプロペラに当たってもダメージを受けてしまうぞ。

EGG MAN!

3つのトゲのある足場に飛び乗り、上空のレーザー射出口を攻撃しなければならない。スーパーソニックでなければ手を焼かされるであろう最難関だ。

ZONE 7 OIL OCEAN

原油があふれ出る中東の油田風ゾーン。扇風機やバーナーの力で押し上げられる足場など凝った仕掛けが多い。それらの仕掛けや足場など背景の様相が独特で、どこが足場でどこが単なる背景なのかを把握しておかなければならない。敵も弾を撃つものが多くて非常に煩わしいぞ。

ACT 1

バーナーの緑色の炎が見えると足場が持ち上がる。タイミングよく乗らないと炎でダメージを受けてしまう。

ACT 2

オイルの流れに巻き込まれると、一気に下まで流される。ちなみに最下層の原油の海は、沈まなければ死ぬことはない。

EGG MAN!

ツメのある触手状の武器を飛ばしたあと、再び触手を伸ばしビームを撃ってくる。両者の攻撃のあと、一瞬顔を出すスキを攻撃するしか手はない。

DEATH EGG

最終ゾーンはエッグマンの作り出したステーションでの一騎打ちとなる。ノーマルモードでは入り口のところにリングが用意されているので、オリジナルよりもかなり楽になっているはずだ。やられたら1個でもいいからすかさず回収しよう。

メカソニック

最初の敵はソニックを模したロボットだ。わずかに静止してスピン攻撃という動作を繰り返す。攻撃はまっすぐの時と上へ跳ぶ時と2種類ある。

画面端で待って攻撃をジャンプで回避し、静止したら攻撃しよう。変形せずに体当たりをしてきたときは、スピンダッシュでぶつかればこちらが勝てるぞ。

エッグマンロボ

続いて巨大なエッグマンのロボットが登場。ゆっくり歩いたのち上空へ飛び上がり、照準をソニックに合わせその場に落下してくる。サイトが止まったら逃げろ。

着地すると大きく機体を屈ませるので胴体に体当たりをくらわそう。立ち上がった直後にロケットパンチを撃ってくるので、めいっぱい距離を離して回避する。

次号はソニック3をピックアップ!!

特報!!
SPECIAL REPORT

SILHOUETTE MIRAGE

シルエットミラージュ

TREASURE
トレジャー　アクション
●9月12日発売●5,800円
●1人プレイのみ●全年齢奨励

君はアクションゲームの面白さを知っているか？

近頃とんとアクションゲームを見かけなくなったような気はしないか？　と、その前に誤解を避けるために提示しておくが、ここで言う“アクションゲーム”とは、格闘もの、アクションRPG、アクションパズルといった、他ジャンルとの複合物ではなく、横スクロール系の普通の（語弊はあるかもしれないが、いわば正統派な）アクションだ。

ある意味、長きにわたる“テレビゲーム”の歴史の本流ともいえるこのジャンルに、最近はよくできた作品が少ないのはさびしいかぎりだ。とはいえ、全くの皆無ではなく、サターンにもいくつかアクション傑作（ソニックチーム作品とかね）があることを考えると、まだまだ捨てたものではないだろう。

設立以来、いくつかのアクション系作品を送り出してきたトレジャーも、そうした員数に入る数少ないメーカーだ。

1作品ごとにさまざまなシステムやアイデアの構築に挑戦し続け、“アクション”という単純ながら奥の深いジャンルに力を傾注。

そして５年目のこの秋、トレジャーが常に試行錯誤してきたアクションゲームに対するひとつの解答として、この「シルエットミラージュ」が登場する！

「ガーディアンヒーローズ」の時と比べて、デモ映像の画質も進化してます。

エリア3

SHEHAQIM（シェハキム）

それでは、ここからは前回からの続きのエリアを見ていこう。古めかしい城（シナゴーグキャッスル）の中を進んでいくこのエリアはシルエットが支配する土地で、直前のエリア2（ミラージュが支配する都市）のイメージとは正反対に、うっそうとした自然が残っている。本来はシルエット種族しかいない土地なのだが、シャイナがここにいることを察知したミラージュも手下をドカドカ送り込んできてしまい、3者ともに大混乱!?　城の中は広大で、仕掛けも敵もそれに合わせてかビッグなものばかり。画面比率も状況に合わせて拡大・縮小しまくるのだ。

今度は城内冒険紀行

モーセの転送移動の今度の中間地点はここ。雄大な自然の背景も美しい城が舞台だ。中に入る前に、またもやひとしきりディブルが。

人力歯車大回転！

城内の通路では、後方から転がりハムスターのごとく巨大歯車が追いかける。

ディブルの歯車は木製だが、クピトのは鉄製。こんなところにも両種族の性質の違いが表れるのだ。

パウロ（シルエット属性）

変身前

変身後

“別れの日”以前の世界では、動物保護団体に所属していた。本来はものすごく気弱な青年なのだが、狼に変身すると性格も一転して凶暴化する。変身には満月が深い関わりをもっているが、本物の月じゃなくてもいいらしい？

黄金の満月で人格豹変！

シルエットのわりには親切そうな青年と出会ったが……。

そうだ、おねえちゃん、
会った記念にいいものあげるよ！

後ろの壁に満月の壁画が下がったとたん、人狼に豹変した！

んダレだぁ、テメェわぁ！
オレ様の城に勝手に入りやがって、
イイ度胸してるじゃあねえかぁ！

みなぎる人狼パワー！

狼になるとシャイナへの敵意もむきだしに。鋭そうな攻撃を続々と加えてくる。

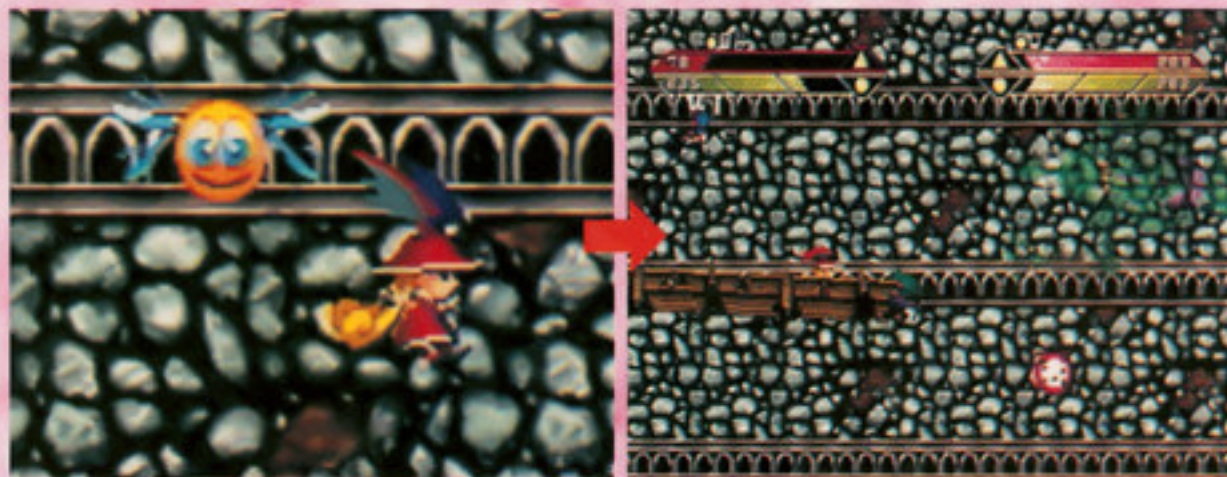
見るからにヤバそうな前兆。どうする!?

白日にさらされると？

シャイナがパウロに何らかの攻撃をしたがために、背景の絵が倒れいきなり太陽が……。月を見て変身していたパウロにも変化が？

マラキム
（ガーディアン・エンジェル）

ニコニコ顔に攻撃すると……

今度は壁に奇妙な顔が。表情は友好的だけど、なんだかあやしいから撃っちゃえ！

本体がくっきり突出！

吸収した攻撃で変化

実はニコニコ顔は、このカメレオンのような敵の舌先だったのだ。さっきシャイナがさんざん攻撃した顔から属性エネルギーを吸収し、それを活用して反撃してくるという、ガーディアン・エンジェル（下を参照）の中でも特殊なタイプだ。

壁の擬態を解く前に吸収したシャイナのショットによって攻撃形態も変わる。つまり、シルエット攻撃とミラージュ攻撃のどちらにもなるわけだ。

捕捉コラム “G・A”ってどんな種族？

上のマラキムの解説で“ガーディアン・エンジェル”という耳慣れない言葉が出てきたが、これはいったい何だろう？　このゲームの世界では、シルエットとミラージュの2種族がポピュラリティとして生きている（機械系はノーマルと呼称）。また、例外としてシャイナやゾファルのようなハーフ（シルエットとミラージュの特性を併せ持つ）や、他の生物に宿るパラサイトもわずかだが存在する。ガーディアン・エンジェル（以下G・A）とは、そのどれにも属さない特殊な種類で、実は人工のハーフである。G・Aを創ったのは、ミラージュ種族の支配者のハール。彼が秘密の属性研究を進めていく過程でできた生物に、特殊な生体改造を加えたのである。

G・Aは人工とはいえちゃんとハーフの特性を備えており、シルエットとミラージュの攻撃を使い分けることも可能だ。しかし、本物のハーフと比較すると不安定な要素が多く、実験的に創られたために容姿もどこかアンバランスだったりする。噂ではG・Aは総数10体まで創られたらしいが、いずれも精神がほとんど崩壊しており、主のハールにしかコントロールできないようだ。

やかましいです！
ヤツの転送距離などたかが知れています。
さっさと検索して追いかけなさい！

G・Aはハールの転送能力でシャイナの行く先々に送られてくる。だが、ハールが何のためにこんな生物を創ったのかはまだ謎である。

あのデュナミスもG・Aの一種なのだ

エリア2のラストに登場したデュナミスを覚えているだろうか？　実はあれもハールが創ったG・Aだったのである。支離滅裂な言動、そしてどこか狂ったようなデザイン……この人工的なあやしさがG・Aの特徴といえよう。完成した10体のG・Aのうち、まともに戦闘に使えるのはその一部と言われるが、この先もさらに奇怪なヤツが現れる可能性が？

マラキムは吸収したエネルギーで属性を変えるが、デュナミスは体の左右に異なる属性が分けられている（シャイナの模倣？）。ちなみに体の右半分がシルエットで、反対がミラージュ。

爽快感を得たいならアクションゲームだ！

新旧ユーザーに捧げる歴史講座

"トレジャー"5年史

冒頭で触れたとおり、トレジャーは設立して以来、アクションゲーム一筋にこだわり、その歴史を重ねてきたメーカーだ。と言っても、最近のユーザーには当時の知識を持たない人も多いと思うので、ここで簡単にその作品歴を紹介しよう。

まず'93年にメガドライブ（セガの前世代ゲームマシン）の傑作「ガンスターヒーローズ」で華々しくデビュー。そして、'95年に6作目の「ライトクルセイダー」を発表してひとまずメガドライブを終了。その翌年、熱い6人同時対戦で話題を呼んだ「ガーディアンヒーローズ」（セガ）でサターンにも参入。現在は、みなさんご存じのとおり最新作の「シルエットミラージュ」を制作中だ。さらに、他機種の話で申し訳ないが、NINTENDO64で「ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ」が近日発売予定（下段参照）。こちらももちろん、こだわりのアクション作品だ。

トレジャー全作品の履歴

ガンスターヒーローズ
トレジャー第1作。バリバリ爽快なシューティングアクション。

マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー
あのマクドナルドがお宝を求めて大冒険。"隠された"名作。

ダイナマイトヘッディー
頭を飛ばして攻撃する人形のヘッディーが大暴れ＆大ボケ。

幽☆遊☆白書 〜魔強統一戦〜
4人同時対戦で盛り上がる格闘アクション。よく喋ります。

エイリアンソルジャー
大量のボスと連続して闘う、息もつかせぬハード大河ロマン。

ライトクルセイダー
パズル性の強いアクションRPG。多彩な魔法合成が特徴。

ガーディアンヒーローズ
サターン初の作品。成長要素のある格闘ふうアクション。

SILHOUETTE MIRAGE 壱

もう1つの新作はN64で発売

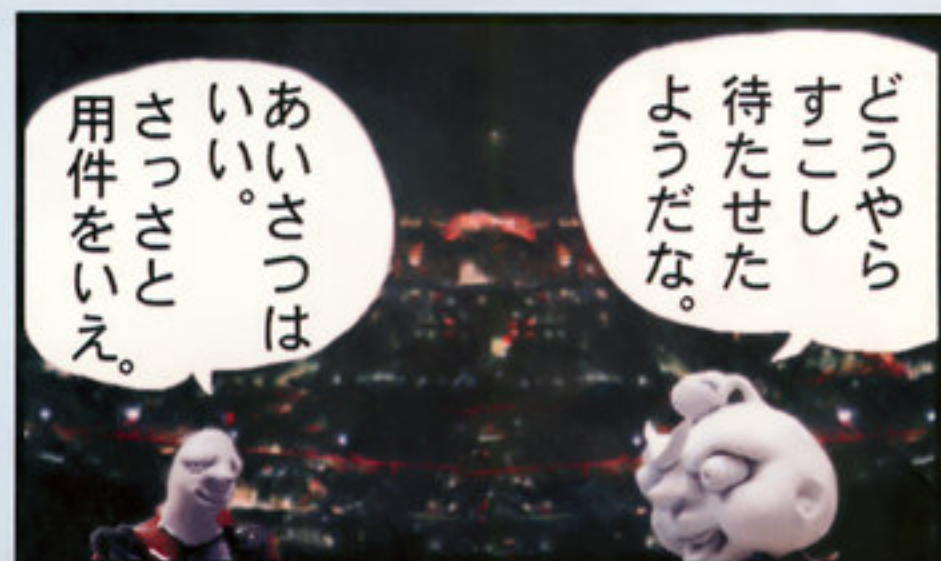
こちらの新作は、なんとトレジャー開発＆エニックス発売＆NINTENDO64ソフトという、以前からトレジャーを知るマニアにはちょっと驚きの組み合わせで登場。ヒロインのマリナを操作して、なんでもつかんで（敵弾や巨大キャラもＯＫ！）ポイポイ投げたり、つかんだ仕掛けや敵をフリフリと振ったりと、多彩なアクションを凝縮！　はっきり言って、これのためだけに本体ごと購入する価値あり。マジで。

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

●開発・トレジャー●販売・エニックス
●NINTENDO64専用ROMカセット（64メガ）
●6月27日発売●8,900円
●アクションゲーム●1人プレイのみ

博士が作った明朗快活無敵戦闘メイドロボ。なんでもつかむぞ。
マリナ・ナゲット

自称・愛深き冒険野郎。冒頭でネンドロ星人にさらわれる。
ガンベル博士

⬆巨大な拳もがっちりキャッチして投げ返すマリナがかわいい。このパワーでネンドロ星の危機を救うのだ。

いきなり告知
トレジャーの新作を担う有望なプログラマーを募集！

プログラマーを大切にする会社、トレジャーがついに本格的な社員募集をする！　実力主義の会社だから、いきなりの大役も夢じゃない（スゴイヤツに携われる!?）。本当に面白いゲームを作れるチャンスを見逃すな。経験者歓迎。履歴書とキミの作品リストを下記のあてさきに送られたし。迷ってるヒマはない。

"TOREASURE FACTORY"も復活か……!?

トレジャー社員募集のあてさき：〒164東京都中野区中央1-1-1　（株）トレジャー㊙プログラマー大募集係（会社案内などが見たい方はインターネットで→http://www.butaman.ne.jp/USERS/~treasure/

世界を変えるのは君自身(プレイヤー)

不思議な力で大地を見守る、洞仙達の住む世界。だが、そこでも自らの行動が未来に影響するのは現実と変わらない。今回は、「因果応報」の世界観を基に繰り広げられるストーリーの流れを覗いてみよう。

- ●ネバーランドカンパニー
- ●9月26日発売
- ●5,800円
- ●ダンジョン育成シミュレーション
- ●全年齢推奨
- ●1人プレイのみ

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 30%

仙窟活龍大戦 カオスシード CHAOS SEED

もとの世界でのシナリオは時間単位

ある事件がきっかけで！

もとの世界

平行世界へ飛ばされる

因果の輪

平行世界

平行世界でのシナリオは世界単位

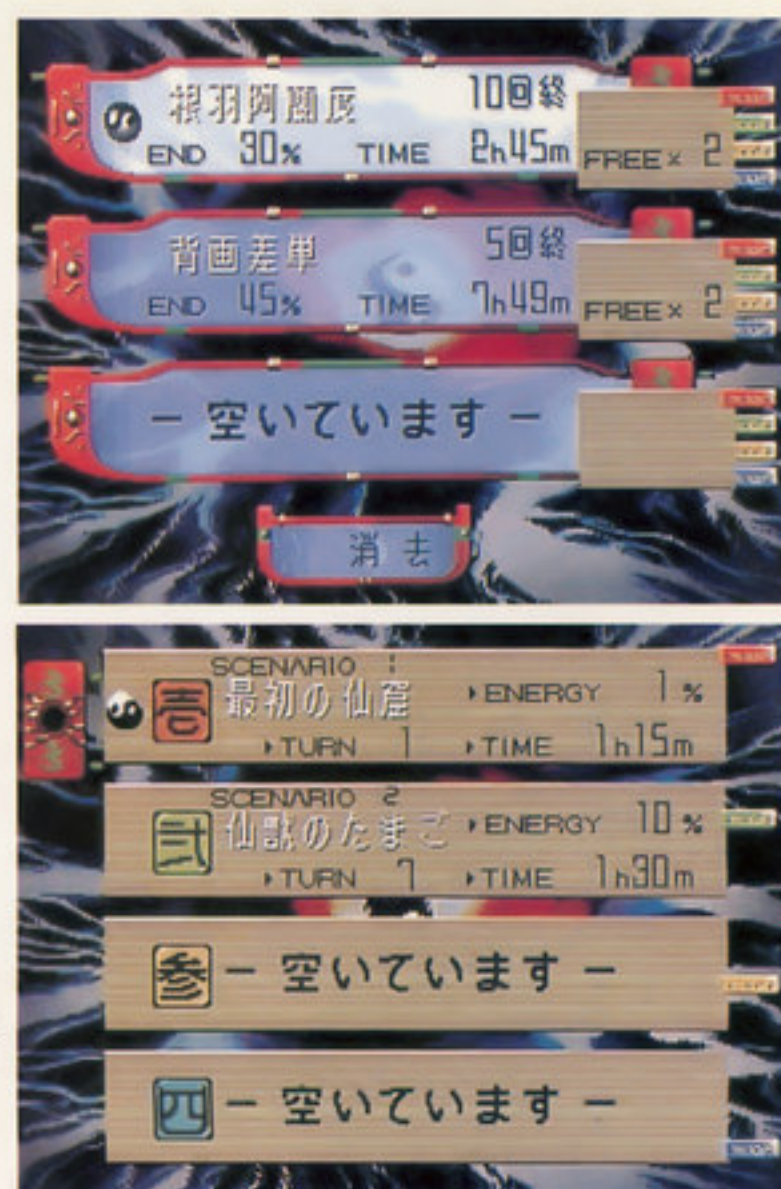
の世界にもどる

もとの世界にもどる方法を発見すれば…

主人公は、仙窟という特殊な洞窟を作り、荒廃した大地を蘇らせる洞仙の卵。だが、とある事件のせいで、元の世界と似て非なる平行世界へ飛ばされてしまう。以後、因果となってつきまとうその事件のために、同じ時間軸上に存在する様々な世界へ送られる彼は、各世界で洞仙の勤めを果たしながら、元の世界に戻る方法を探すこととなる。

カオスシード世界(ワールド)の流れ

選択肢、平行世界、あるいは戦闘結果 プレイヤーの行動で異なってくるマルチシナリオ！

「カオスシード」では、〝因果応報〟というテーマを持った大きな流れの基に、各世界で起こる出来事とその結末が、各々独立したショートシナリオとして描かれている。これらのシナリオは、戦闘結果や時折現れる選択肢から選んだ行動などによって様々に変化するマルチシナリオだが、基本的には一話完結。違うストーリーを楽しみたい場合、最初からやりなおさなくても、クリアしたシナリオを繰り返しプレイできる。各シナリオの結末や、全体を通してのエンディングもマルチ形式を採用。その上スーパーファミコン版からシナリオが大幅に変更され、数も12＋α（以前はオマケも含めて全12種）に増えている。スーパーファミコン版をクリアしたプレイヤーでも、また違う内容を楽しめるようになっているのだ。気になるセーブ方法だが、プレイヤーごとのセーブ箇所が3つ、シナリオが進むと順次出現する各シナリオのセーブ箇所が4つ、さらにシナリオ途中でもセーブが可能だ。

セーブ画面では、現在シナリオを何%クリアしたかが表示される。これは、マルチシナリオのシナリオをどれだけクリアできたかという数。スーパーファミコン版同様、今回も100%にすると何かある？

描かれるのは君だけの物語（マルチストーリー）――

選択肢で物語が変化

元の世界でも平行世界でも存在する要素だが、ダンジョンの育成を続けるなどしてシナリオ内の時間やストーリーが進むと、いくつかの選択肢が現れることがある。これは、いわばテキストアドベンチャーのような仕掛けで、ここでプレイヤーがどんな方法、または答えを選んだかによって、主人公の未来、つまりその後のシナリオの展開が変わっていくのだ。

おまえが持っているそのたまご見せてくれないか？

話しかけられて… ⬇ 選択肢出現!!

シナリオの途中で主人公が会話することになった場合に、人からこんなことを聞かれることがある。

選択の影響は、すぐ現れる場合と、後に現れる場合とがある。どのみちその場で決めねばならない。

ここから先には、立ち入り禁止だ！

無視して進む
警告にしたがう

君ならどうする!?

中には、常識から考えると明らかに「悪」である行為を示す選択肢もある。時には、あえてその行為を選ばねばならない場合もあるだろう。洞仙として、また1人の人間として、君はどんな世界を歩むのか？

平行世界と基（もと）の世界

洞天軍の力をみせてくれる！

将軍が…。

あれ？

いらっしゃい

「世界の流れ」で紹介した平行世界とは、同じ時に別の出来事が起っている世界のこと。これらの世界はその名の通り平行で、決して交わらない。1つの世界の中なら、起こした行動の結果が後に響くが、他の世界で起きたことが、平行な別の世界に影響することはないのだ。そのため同時間軸上の他の世界へ次々と飛ばされていく主人公にとって、世界は閉じられたものとなる。だが、平行世界に飛ばされた原因である因果を解く方法が見付からなければ、メビウスリングから抜け出し、彼が存在していた元の世界に戻ることはできない。

元の世界では、勇猛果敢な洞仙討伐隊の将軍である雷漠。それが、ある平行世界では、何と宿屋のオヤジになっている!?

ヒロインとのシーンも…

もう、二度と逢えないかと思って…

主人公と一緒に平行世界へ飛ばされてしまうヒロイン。彼女と主人公は、平行世界で様々な形の出会いと別れを繰り返す。

それでは試練の場に行くぞ！

はて、どなたじゃったかのぉ？

そりゃねぇよ！師匠!!

もともとボケることが多かった三界老師（ただし仙術を教える時などはしっかりしている）。だが、別の世界では、主人公そのものがいなかったためこんなセリフを。主人公はまたボケていると思ったみたいだけど。

カオス世界（ワールド）の秘密に迫る!! 次ページ開発者インタビュー

仙窟活龍大戦 カオスシード CHAOS SEED

開発者スタッフ 直撃インタビュー

株式会社ネバーランドカンパニー
柏木准一氏
こちらは企画・シナリオを担当する柏木氏。大のオカルト好きで(これについては前号参照)、今作にもそれが表れている!? 今回は何を語ってくれるのか?

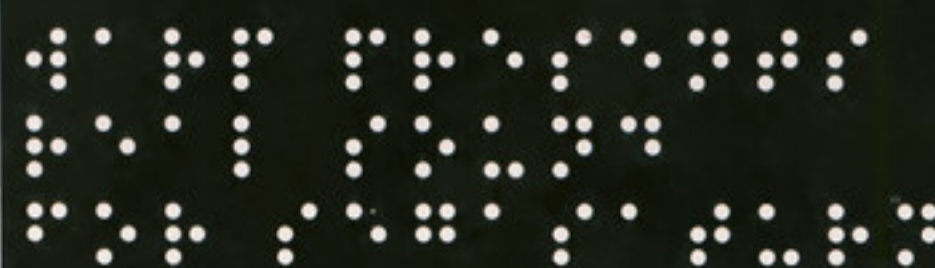
株式会社ネバーランドカンパニー
高田 誠氏
ゲームショウでも見ることができたヒロインの等身大(?)ポップの前でポーズ! こちらは副社長自ら陣頭指揮をとる高田氏。さて、開発状況はいかに!?

単純なマルチシナリオよりもずっと楽しめるストーリーなんですよ

――まず開発の進行状況を。
柏木　シナリオ部分はかなり完成して動くようにもなってきました。まあ、おおむね順調ですね。次は仙窟作りのほうになるんですが、こちらは中にいろいろと仕掛けを作るのが大変なんです。だから比較的スムーズに開発できるシナリオ部分を終わらせてから、じっくりそのへんを作ろうとしています。
――サターン版では仕掛けなどもかなり変わってくるんですか?
柏木　変わっているものもあり、そのままで生かしたいところはそのままです。例えば、仙術などの画面的な演出はサターンらしい進化をさせておいて、もとのチビキャラを使ったところなどはそのままにしてます。昔ながらのチビキャラゲームをサターンというハードで進化させる、というのが最初のコンセプトでしたから。
――では、今回記事でも紹介しているシナリオについてお聞きしていきます。まず、このような構成にしたきっかけからですが。
柏木　企画当初は30分くらいで終わるRPGにしようというのがコンセプトだったんです。当然何回もプレイするには、マルチシナリオ、マルチエンディングにしなければならない。そこで、平行世界として、毎回プレイするたびちょっとずつ違った状況を楽しめるようにしたんです。
高田　やっぱりずっと持っていてほしいゲームだったので、何度も遊べるという考えは魅力的でしたね。平行世界を楽しんで、何%までクリアできたとか、私は好きなんですよ。
柏木　じつは、最初は全部平行世界のシナリオだけだったんですよ。でも、企画を練っている段階で、1つ筋の通ったパーソナルな話を入れたいなと。個人が持つ業(ごう)に対して少しずつよくしていこうというような。そういう1人の人間ドラマみたいなものを話の全体に入れたくて、元の世界という時間がつながった世界をつけたわけなんです。手塚治虫さんの「火の鳥」がそんな話で、主人公が父親を憎むあまりに罪を犯し、その業のせいで平行世界に閉じ込められたって話があるんですよ。「カオス」はそこまで深い業は背負ってないんですが、すごく簡単に言うと、自由奔放な主人公がある事件で悪い選択をしてしまった。その結果、そのツケをシナリオ全体の中で背負っているんです。
――実際にゲームをやってみるとそうは感じないんですけど。セリフなどを見ていくと、逆にコメディタッチにも感じられますしね。
柏木　重苦しいゲームにしたくない、というのもあるんですが、基本的に日常を描いているゲームなんです。現実の人間も、なんらかの業を背負って生きていると思うんですよ。でも、常に業のことを考えて生活してるわけじゃないでしょ。このゲームの主人公も、なぜ平行世界に飛ばされたのか、なぜ業を背負っているか知らないですからね。プレイヤーは後々わかるんですが。
――その平行世界なんですが、1つひとつにつながりがない、ということに少し疑問を持ってしまうんですけど。
柏木　いちばん大きいのが主人公とヒロインとを違うシチュエーションで何度も出会わせたかった、ということですね。また、1つひとつの平行世界はまったくつながりがないわけじゃなくて、主人公が自分の業を解き払って、元の世界に戻るという目的は共通なんです。まあ、ちょっとSFめいた作りで、小説のように最初から最後まで主人公の行動が流れていくわけではないので複雑に思えますが。ただ、その世界1つひとつで起こる事件というのはシンプルでわかりやすいんですよ。世界のつながりを考え出すと複雑になってしまうんです。そのへんもサターン版ではもっと面白くしたいですね。
――では、その平行世界の面白さというのはなんなのでしょうか。
柏木　微妙に違う世界(=シナリオ)。プレイヤーは、1度クリアすれば、そのどれにも何度でもアクセスできる。それって単純なマルチエンディングよりも面白いと思うんです。普通のマルチエンディングRPGだと、違う流れを楽しむには最初からやりなおす必要がありますが、「カオス」は違いますから。
――なるほど。で、より楽しめるようサターン版では改良されていると。
柏木　基本的に複雑な世界があって、その上にわかりやすい話がついている、という点に変化はないです。ただ、その複雑な世界を非常にわかりやすくするための仕掛は、たくさん含まれています。それと、さきほどヒロインとの出会いをたくさん作りたいと言いましたが、その出会いのシチュエーションを全部作りなおしています。出会う場所は基本的に同じなんですが、主人公との関係がわかりやすくなっていると思います。
高田　スーパーファミコン版では平行世界を構築することに力をかけすぎちゃって、ヒロインとの出会いが少し薄くなっていたかもしれませんでしたね。そのへんも今回は大丈夫だと思います。
――スーパーファミコン版では1つひとつのエピソードがぶつ切りだったのが気になっていたのですが、そのあたりも改良されていますか。
柏木　極端には変更はしていないんですけど、例えばエンディングで語られるメッセージなどをきちんとさせて、1つひとつのエピソードに納得がいくような作りにはしています。
――では最後に読者に向けてメッセージをお願いいたします。
柏木　平行世界やヒロインとの出会いなど、かなり変わっているところが多いので、スーパーファミコン版をやってもらった方にも楽しめる作りになってます。また、いろいろ複雑なことを言ってしまいましたが、ゲームの雰囲気は軽いノリで、わりと理解しやすいようになってますので、初めての方にも楽しんでもらえると思います。
高田　ゲーム自体は考えることが多いので、じっくりプレイしてほしいのですが、シナリオのほうはそんなに重いものにはなってないので、気楽にプレイしてほしいですね。
――どうもありがとうございました。

カオスシードはみだしFanClub DungeonJournalのお知らせ
カオスFANクラブ「DGジャーナル」では、カオスへの熱い想いや素敵なイラストを大募集。洞仙志願者はご一報を!
宛先→〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)サターンマガジン編集部内「DGジャーナル」係。

ついに編集終了！ マスターアップまであとわずか

Real Sound

～風のリグレット～

ノンインタラクティブ版試聴レビュー

今回掲載する３本のレビューは、『リアルサウンド』のストーリーのうちの１本を最後まで聞いたうえで執筆したものである。彼らはそこで、何を聞いたのだろうか。

SPECIAL 特報!! REPORT

●ワープ●7月18日発売予定●6,400円
●インタラクティブサウンドドラマ
●CD-ROM4枚組●初回特典付

ついに全編を聞くことができた!!

去る５月19日、我々セガサターンマガジン取材班はワープにて、『リアルサウンド　～風のリグレット～』のノンインタラクティブバージョンを耳にすることができた。試聴会に参加した３人のライターのレビューから、作品の雰囲気をつかんでもらえれば幸いだ。なお、初回ロットの特典内容がついに明らかにされた。サマーケース（透明ケースに雲が印刷されていて、ソフトが入っていると雲が見える）とバジルの種がつくとのことだ。知る人ぞ知るワープの3DO用ソフト『SHORT WARP』のコンドームなど、毎回意表をついたオマケで僕らを楽しませてくれるワープ。CDも４枚組になって、某ゲーム機の100倍はサービス満点だ!!

３人の反応を静かに見守っていた飯野氏。その表情は、娘の初めてのピアノの発表会を聞きにきた父親のようにも見えた。

はみ出し情報 「リアルサウンド」第２弾、第３弾でも一般から声優を公募するとのこと。それも端役とは限らず、メインに抜擢することもあり得るという。応募条項などはパッケージ内に入っているということだ。

いきなり個人的な話で恐縮ですが、数年前、友人が事故で亡くなりました。当日の昼にそれを知って、しばらく茫然としました。そして一人暮らしだった彼の家に電話をかけました。「今日の夜は出掛けています」といった内容の、彼の留守電用応対メッセージが入っていました。わしはメッセージを入れたのですが、実際に何を喋ったのかは覚えていません。

まあこれは特殊なケースとしても、留守番電話は構造的に、「淋しさ」と切り離せない存在です。しかもそれを痛感するのは、メッセージを聞く側よりも、むしろ入れる側のような気がします。電話線を通してさえ「そこ」にいない相手に向かって話すのは、本来、とても不安で切ない体験のはずです。今回「リアルサウンド」をテストプレイ（試聴？）して、いかにそのことについて自分が馴らされ、無感動になっていたかを気づかされました。

余談ですが、とある本によれば、人間は感覚が一つ失われると、その空白を埋めようと、自分の内側から感覚を引き出して、そこに入れてしまうことがあるそうです。絵のない「リアルサウンド」は、そういった作業をプレイヤーに余儀なくします。それだったらそれを真っ向から受けてやろうではないかと、ほとんどの時間目を閉じ、スピーカーから聞こえるさまざまな「音」を頼りに、自分なりのビジュアルを浮かび上がらせてみることにしました。おかげで、記憶の中にある風景がいい具合にアレンジされた映像を楽しめたのですが、その様子が、その場に立ち合っていた飯野氏には「寝ている」ように映ったそうです。後にそれを聞いて確信しました。このソフトは、極めて1人称なソフトです。みだりに人前または複数でプレイするのはやめましょう！

リアルサウンドは"夢のソフト"だと思います。夢といってもディズニーアニメで描かれるようなものではなく寝ている時に勝手に浮かびあがるアレの方です。このソフトを一人でそっとプレイする時に限り、サターンは"夢が見れる機械"になるでしょう。

●ライター紹介　戸塚井一

1971年生まれの地方出身者（静岡県）。今年で東京在住８年目。７歳の時に熱海の旅館で「スペースインベーダー」をプレイして以来、ゲームからどうしても離れられないモラトリアムなフリーライター。恋愛歴は、中２の時にバレンタインのチョコを拒否して以来、調子が狂う。好きなミュージシャンは鈴木慶一と高橋幸宏。好きな映画は「トレインスポッティング」。結局５回映画館に行った。近日、ミニコミ誌「銀歯」２号を制作予定。

「伏線」に気がついたうえでなお聞けるドラマ

ゲームライターだけどゲームはそんなにうまくない。そんな〝丘ゲーマー〟から見た『リアルサウンド』は？　『エネミー・ゼロ』、『リアルサウンド』とワープ作品を追ってきた担当ライターが語る。

僕のリグレットでもある

僕と『リアルサウンド』の出会いは、『エネミー・ゼロ』のインタビューがサタマガに掲載され始めた、ちょうど1年ぐらい前までさかのぼる。

企画を聞いた瞬間、僕の頭の中によぎった『リアルサウンド』は、音だけを頼りに3D空間を彷徨うといった、『バーチャ失明』とでもいうべきとんでもないものだった。が、幸い本作はそんなムチャなものではない。実験的な試みをしているくせに（いや、だからこそその必要があるのだが）、万人が楽しめるエンタテイメントとして成立しているのである。なんともいい。

そこにはハリウッド映画的な、奇想天外などんでんがえしはない。プレイヤーに先を予想させておいたうえで、さらに半ひねりあるかどうかという展開が続いていく。物語がこの先どうなるかより、ひとつひとつのセリフの含みや機微が気になるつくり、とでも説明すればいいのだろうか。また、筋がぐいぐいとひっぱってくれないおかげで、プレイヤーは自分の内面世界と、ゲームの世界とを自由に行き来することが可能なのである。ちなみに、個人的には恋愛に関する嫌な思い出が甦ってきて、つらい気分にもなりはしたが。

ただ、今回聴いたものがストーリーに関わっていくことのできないノンインタラクティブなバージョンであったため、主人公・博司の記憶力の弱さと思いこみの激しさにはイライラさせられてしまった。おそらく、このあたりは〝ゲーム〟としてプレイしたときに、プレイヤーを話に参加させるための引きなのだと思う。記憶力の弱くない選択も可能になるはずだろうから。

なーんて、頭では理解しているつもりなのだが、どうにも胸の奥はドロドロしたままだ。一刻も早く製品版をプレイし、自分の中のこの作品への真の結論を出してしまいたい。

●ライター紹介　高橋祐介

セガサターンマガジン『リアルサウンド』担当ライター。株式会社ヘッドルーム所属。その極めて自己中心的な性格と言動のため、若干二十歳にして周囲から「属性：悪」とか「殿」とか呼ばれるハメに。某PS誌ではレビュアーを務める。ゲームというメディアの将来に絶望しかけていたが、『アクアノートの休日』をきっかけに再び興味を持つようになり、そのままゲームライターにまでなってしまった。最近のお気に入りのゲームは『がんばれ森川君２号』。たまたまPS関係の話が多いが他意はない。気にしないように。ちなみに、最近むかついたことは『ハウス・オブ・デッド』で館に入れなかったこと。趣味は読書。SF小説から紀行ものまでジャンルにはこだわらないが、文章の好み自体は非常にうるさい。

ふと耳にしたある「音」から、通り過ぎてきた懐かしい「あの日」を思い起こす――なんてこと、誰でも経験があるハズだ。

たとえば私の場合。映画「スター・ウォーズ」のテーマ曲を聴くたびに、放課後のざわめきとかホコリっぽい教室の空気、その時のミョ～にソワソワした気持ちなんかがいっせいにドドーッと胸によみがえってくる。なぜならこれは、中学時代のお掃除タイムに必ず流れていた曲、だったから。なんかろくに掃除もしないでテレテレと友達とムダ話したり、好きだった男の子に拭くところ拭くところ足跡つけられて、キャーキャー言いながらジャレてる絵なんかが浮かんできたりして。ク～ッ！　若かったね、どうも……なんて独りでテレてみちゃったりして。

「音」には、その時代の空気をまるまる包み込んで保管する、そんな力があるのかもしれない。いわゆる一つのタイムカプセル。それが、ある時パカッと割れて、耳から体の中に「その時代」を送りこんでくれる。「リアルサウンド～風のリグレット～」を体験しながら、あらためてそんなことを感じた。

ビジュアルの一切ない音だけの世界の中で、主人公・博司は、初恋の思い出をたどる旅に出る。セリフはもちろん、セミの鳴き声や風のそよそよする音なんかにひたすら耳を傾けてると、なんだか自然に自分の幼少の日がジワジワ思い出されてくる。音が体の中に通り過ぎた時代の空気を送り込む、あの感覚。こうなってくると、ハッキリ言ってストーリーそのものより、自分の中に湧いてくる記憶の断片の方が面白くなってきちゃったりもする。今思うとかなりブサイクだった初恋の相手に、柏原崇クンのような美少年の顔を勝手に当てはめて陶酔したりなんかして。本来の目的は知らないが、私にとって初めての「絵のないゲーム」は、超個人的な時間旅行が堪能できるオトクなゲームなのだった。

だから、博司の思い出に共通体験なんて全然なくっても、奈々や泉水に同性ながら感情移入ができなくっても、独りよがりに楽しんじゃった私みたいなものには、それはそれでよかった。「音」によってタイムカプセルが壊れて、自分の中に「あの頃」が確かに広がったから。自分の心に残るあの日の風景を、自由に思い描くことができたから。そして、ひょっとしたらそれは、どんなゲーム・クリエーターが作り出す映像より、自分が一番見たかった「絵」なのかもしれないのだから。

●ライター紹介　八幡　薫

ゲーム誌に原稿書くのって、初体験。なんか違ってたら、スンマセン。最近好きな映画は「ロミオ＆ジュリエット」。コレまた、若かりし日の狂おしい思いってヤツを呼び起こしてくれた一本。あと10年、いや15年(!?)若かったら、もっと血が煮えたぎったのにィ。無念。原稿に書いた初恋の男の子は、小４から中２まで４年も片思いしたのに、まったく相手にされなかった。〝どーゆーこと？〞あらためてそう思った(泣)。

犯人の心理を読み事件の本質を探る

南方珀堂登場

みなかたはくどうとうじょう

RPG、格闘、プリクラとさまざまなジャンルでユーザーを魅了するアトラスの新作は、事件を心理面から捜査する今までにないタイプのアドベンチャーゲーム。しかも登場キャラはすべて人形という演出。今回はその気になるゲーム内容を紹介だ。

SPECIAL REPORT 特報!! 完成度 60%

- ●アトラス
- ●8月7日発売予定
- ●推理アドベンチャー
- ●5,800円(CD2枚組)
- ●全年齢推奨

心理分析のプロフェッショナル 南方珀堂氏

現在30歳の犯罪心理学教授。もともと遺伝子工学を専攻していた南方氏は、遺伝子工学から見た人の犯罪と心理の研究をしている若き天才科学者。本編では南方氏とその教え子たちとともに、事件を推理していくことになる。

「南方珀堂」という堂々とした名前、漢字6文字の迫力あるタイトルがかなりインパクトのあるこのゲームのジャンルは、推理アドベンチャー。しかし、従来の自らが行動して捜査を行うゲームとは違い、心理面から事件を捜査していくという、新しいタイプの推理ゲームなのだ。例えば、「犯人は、どんな過去があって事件を起こしたのか？」「犯行時、犯人はどんなことを考えていたのか？」を考察し、犯人の心理を分析。〝プロファイリング〟という新しい手法を使い、その犯行の手口を推理する。その中には「現場百辺」「捜査は聞き込みから」という老練な刑事が、新米刑事に口うるさく語るような捜査の仕方とは違った面白さがあるのだ。

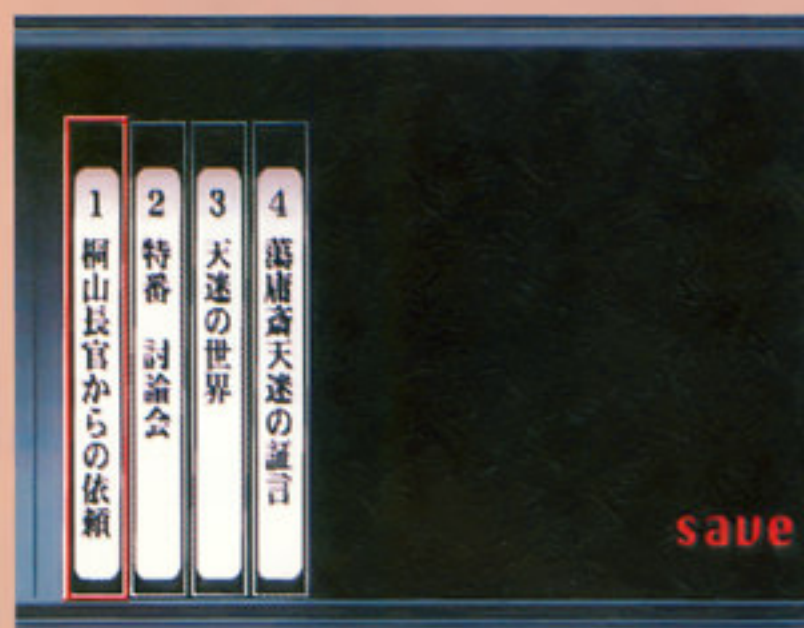
人形が動く！ しゃべる？ 分析する？

犯人の心理を推測する〝プロファイリング〟とは？

近頃ではＴＶドラマの中でも良く聞くようになった〝プロファイリング〟。心理学を元に人の行動から、心情、性格、過去を推理すること。犯罪を犯したときの状況を考え、そのときの服装や手口、凶器などを導き出すことができる。度重なる研究により、その捜査方法による検挙率はかなり高いとされている。

登場人物はすべてこのゲームのために製作された人形たち。微妙な表情や、動きをリアルに再現するために、1コマずつ人形の動きを変えて撮影。推理ゲームにふさわしい渋い絵のアニメーションや、実写とはまた一風変わった趣きがある。

足を使わず目、耳、頭で捜査する

1 桐山長官からの依頼
2 特番　討論会
3 天迷の世界
4 蕩庸斎天迷の証言
save

具体的にどのように〝プロファイリング〟を使い事件解決へ導くのかを説明しよう。このゲームは「移動」「調べる」などのコマンドが一切なく、事件の詳細はすべてビデオテープによって知ることになる。プレイヤーはこのテープを繰り返し見て、他のキャラクターとともに犯人の心理を想像していくのだ。

1 事件の依頼を受ける

事件を依頼してくるのは、頭脳明晰で、経歴が伝説になるほどの人物、検察長官の桐山三郎。一般的な捜査では解決できない難事件を、犯罪心理の専門家である南方氏に解決するよう依頼する。1つの事件の推理はここから始まる。

2 事件に関するビデオを見る

次に事件に関する情報が映っているビデオを通して見る。入っている情報は犯行現場の状況、関係者の調書の記録など。しかも1本ではなく、1つの事件で何種類ものビデオテープを見ることになる。その中に気になる情報があった場合は……？

3 疑問点でテープを止めて考察する

1度見た映像の中のアイテムや会話に疑問点があれば、その時点でビデオを一時停止して、画面のどこに疑問が発生したのか矢印のカーソルで選択。選択すると南方氏やその教え子たちが、その映像からどのような事実が考えられるのか推理を始める。映像は納得がいくまで何度も見られるのだ。

南方氏を悩ます2つの事件

このゲームは2つの事件を推理することになる。メインシナリオの1つ目は「奇術師の誤算」。このシナリオをクリアすると、2つ目のシナリオに進めるようになっている。また〝プロファイリング〟という新しいアドベンチャーシステムを理解できるように、練習問題が2題用意されている。まずはこの練習問題にチャレンジして、心理を推理する楽しさを覚えよう。

第1の事件「奇術師の誤算」

希代の天才奇術師と呼ばれる蕩庸斎天迷が、警視総監を前に完全犯罪を宣言した。警察は名誉をかけて天迷を打ち破るべく、捜査を開始する。また別の切り口から捜査を進めるために犯罪心理学の教授、心理分析のプロである天才科学者、南方珀堂氏とその教え子たちにも捜査に加わってもらうことになった。後日、天迷が完全犯罪と自負する事件に関する資料がビデオに収められ南方氏に送られてきた。そのビデオに映っていた完全犯罪の全貌とはどのようなものなのか？　果たして、南方氏は天迷が仕掛けた巧妙なトリックを見破ることができるのだろうか？

天才奇術師 蕩庸斎　天迷

1つ目の事件の犯人。天才奇術師で南方氏とは永遠のライバルともいうべき間柄。子供の頃に体験した悲惨な生活と思い出が元で心の奥にトウラマを持っている。第1の事件を解決する鍵はこの過去の思い出の中に隠されているのかもしれない。

ここにある写真はすべて1つ目の事件のもの。写真の中には深夜のテレビ番組のようなテロップが見られる。この討論会を含め、これらのビデオテープの中で天迷の行動は何を語るのか？　人形で作られた彼の表情の1つ1つの中に微妙な彼の心理が見えるかもしれない。

激論！
完全犯罪は可能か？

古伝降霊術 百物語

古代から伝わる怪談会「百物語」に出席し、100の恐怖を追体験できる本作。今回は監修・出演をされた稲川淳二氏にインタビューを行い、作品にまつわるエピソードや、稲川氏の意外な一面についてもうかがった。

SPECIAL REPORT 特報!!
完成度 80%

●ハドソン
●8月8日発売
●5,800円
●デジタルノベル
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

怖い体験したいって人は心がハッピーなんですよ

――今回の「百物語」製作にあたって、何か印象に残る出来事はありましたか？

稲川　実は「百物語」って、前作があるんですよね。で、今回は2回目になるんですけど、なぜか2回とも熱を出したんですよ。まず、最初の「百物語」の時は40度ぐらいの熱を出して……。録音前は元気だったのに、しばらくしたら、急にフワッとなってきたんですよ。貧血状態ですね。当時のスタッフさんと「このスタジオが良くないのかな」なんて言ってたんですよ。

で、今回、録音しに行ったら、また具合悪くなっちゃったんです。「おかしいなあ。今度は別のスタジオなのに……」なんて思ってたら、「いや、稲川さん、同じスタジオですよ」って、スタジオ関係者の方に言われてね。実は、あの後、スタジオと調整室の位置を入れ替えたんだって言うんです。だから、最初、スタジオに見覚えがなかったわけなんですけど。でも、変じゃないですか。普通、そんな改装をする必要なんかないわけでしょう？

不思議に思ってたら、あとでそのビルの方が教えてくれたんです……。実は、ビルを建てる時に、その場所から直径が70センチぐらいのポリバケツに3杯分の人骨があがったそうなんですよ……。

――製作するスタジオからして、そんないわくつきの……。今回の撮影では、日本全国の「現場」に行かれたそうですが、そこでもやはり……あったんでしょうか。

稲川　やっぱり(富士の)樹海に行った時かな。樹海って不思議なんですよね。本当に静かなんです。普通、森の中って虫が鳴くじゃないですか。でも、生き物の気配がないんですよ。まったくない。で、時々強烈な、吐き気がするような臭いが、どんどん近づいてきたりするんです。これは恐いですよ。臭いって移動するものじゃないでしょ。普通……。

――じゃあ、こちら側が何か臭いのある場所に近づいている、と？

稲川　そう。それから夜の樹海って真っ暗でしょ。なのに、写真を撮ると明かりが写ってるんです。何もない原生林を撮っているのに。もちろんストロボはたいてないですよ。でも、赤とか青とか、渦を巻いた明かりとかが写ったりしてるんですよ。これはもう……。

――完全に何か……。

稲川　だと思うんですけどねえ。あと「あ、来てるな」と思った時もあった。斜め後ろから何かが近づいて来てて、しばらくすると声も聞こえてきた……。で、「聞こえる」って言っても、スタッフは誰も気づかない。マネージャーだけは「あ、聞こえる」って。ところが、この時の録音テープを聞いたら、「あっ、今、声がした」って僕が言う直前に「ウ、ウワーッ」という声が入ってるんですよ。しかも複数のテープの同じ時間にね。

稲川淳二

インタビュー

もの作りと霊感には通じるものがありますね

——稲川さんは、デザイナーとしても活躍されてますが……。

稲川　いえいえそんな。でも嬉しいですね。今でも、時間を見つけてはやっているんですよ。なかなか思うようにいかないですけどね。例えば「ストリートファーニチャー」ってご存知でしょうか？　街の通りだとか広場だとかがありますよね。そこに街路灯があったり、ベンチがあったり、車止めがあったりするでしょ。そういう一連のデザインをやっていましてね。その車止めのデザインで、去年の秋に通産大臣からグッドデザイン賞をいただいたんですよ。

——それはすごい！

稲川　嬉しかったですよ、とても。ものを作るのって好きなんですよ。今でも、いろいろやってるから、指なんかカチカチで。ほら（手を差し出す）。あんまりいないでしょう？　芸能人やってて、指にタコのある人って。

——あ、ホントだ。指にタコがありますね。やっぱり、そうした何かを作り出す作業と、霊感みたいなものを感じることには、どこか通じるものがあるというか……。

稲川　あると思いますよ。デザインって、もちろん何か形あるものを思い描いて、そこからヒントを得ることもあるでしょうけど、まったく新しい形状を生み出すこともありますよね。自分の頭の中で架空の物体を作り出すわけじゃないですか。言い換えると、今までは存在しなかった「何か」に、現実味を持たせるわけで……。僕は自分が強い霊感を持っているとは思っていませんが、目には見えない「何か」をある存在として感じるということ——いわば霊感は、そういう意味で、デザインとか、もの作りにどこか似ている気がしますね。人間って、そうだな……物体の正面しか見えない時も、その裏側を見ている感じがするじゃないですか。露骨な例だと、女性の後ろ姿を見た瞬間に、その人が美人かどうかって、だいたい読めませんか？　僕の場合、あまりハズれないんです（笑）。失礼な話ですけど（笑）。だから、人の脳ってもともとそういう作りになってるんじゃないかって思いますね。

恐怖の体験というのは最高の娯楽なんですよ

——このソフトを買って、怪談を楽しもうとしている方に、一言お願いします。

稲川　いつも思うんですけどね、おもしろい体験っていうのは、人に話す時に、よほどおもしろく語らないと、おもしろく聞こえないんですよ。でも、怖い体験っていうのは、そんなに語りがうまい人の話でなくても、ちゃんと怖さが伝わりますよね。しかも何度話しても怖い話は怖いんですよ。

あと、例えば、「今日は心がつらいから、なんか淋しいから、おもしろいものを観に行こう」って思うことは、誰にでもあると思うんです。でも「今日は心が淋しいから怪談を聞きに行こう」とか、「怖い思いをしよう」って人はいないですね。これは裏を返せば、怖い体験をしたいっていう人は、心がハッピーだということですよ。余裕があるんです。だから、この「百物語」をしてみようという人は、きっと幸せな人なんですよ。僕は、恐怖の体験って最高の娯楽だと思いますよ。恐怖っていうのは、思い出すたびに怖いですからね。とくにお風呂に入って髪を洗う時……。そういう時に「百物語」をゆっくり思い出してもらえば、より楽しめると思います。

——最後に、このソフトが原因で何か「霊障」が起きてしまった人のために、対処法を教えていただけますか？

稲川　何か金縛りのようになってしまった時は、体の力を抜いて、腹の中で「アーッ」と叫ぶ感じで、深呼吸するといいですよ。声は出さなくてもいいですから、腹から息を吐き出す感じで……。それと、指先を動かす。たいていの場合、この2つで少しはラクになるはずです。

——これで僕も安心して遊べます（笑）。ありがとうございました。

稲川淳二氏・プロフィール

1947年、東京都渋谷区生まれ。芸能活動のかたわら、怪談の第一人者として全国でライブ活動などを行う。デザイナーとしての顔も持つマルチタレントだ。７月には、自ら企画・脚本・監督・主演する映画『心霊２』が公開。フィクションではない本当の恐怖が全国のスクリーンに映し出される。

稲川淳二と恐怖体験　ミステリーナイト

「百物語」の発売を「祈念」して、７月11日（金）に東京・麻布十番のクラブミッションにてイベントが開催される。これは稲川氏が行うライブツアー『ミステリーナイト』のオープニングイベントでもあり、ゲームとは違った「百物語トーク」が披露されるぞ。チケットは前売・3,600円／当日・4,000円で、チケットぴあ、チケットセゾン、ＣＮプレイガイドで発売中。この東京を皮切りに、7/21高知、7/26市川、8/6函館、8/7札幌、8/8・9川崎、8/16名古屋、8/17姫路、8/22福井、8/23大阪、8/24富山、8/29川崎で開催予定。問い合わせtel 03(3725)7641。

サイン色紙プレゼント

稲川氏直筆のサイン色紙を３名の方にプレゼント！　ほしい人は、住所、氏名、年齢、電話番号をハガキに書いて、編集部「稲川氏サイン」係まで送ってね。

次のページでは、ゲームをくわしく……

死ぬかもよ

警告 このゲームが原因で「霊障」が起きても一切責任を負いません

夜、大勢の人々が集まって、怪談話を語り合う。部屋には100本のろうそくが立てられ、１つの怪談が終わるたびに、ろうそくの火を消していく。そして、100本目のろうそくの炎が消えた時、霊が降りてくるという……。

古来から伝わる怪談会「百物語」をデジタルノベル化した本作。ユーザーはこの怪談会の参加者として、100の怪談に立ち会わうことになる。画面の中の最後のろうそくが消えた時、言い伝えの通り、霊が現れるのか、それとも予期しなかった出来事が起こるのか、それは自分の目で確かめるしかない。

スタートさせると、まずユーザーは「このゲームでいかなる怪奇現象が起きても、すべて自分で対処・解決する」という誓約書にサインをさせられる。この「百物語」では、本当に霊現象が起きたとしても、その責任はユーザーが自分で負ってくれというのだ。これは大変なことになりそうだぞ！

契約書にサインすると、いよいよ100の恐怖の物語がはじまるのだ。

究極の怪談をトゥルーモーションで再現

100話の怪談は、基本的にサウンドノベル形式で進行。随所に、実写映像や３Ｄポリゴン、ＣＧ、スチール写真を使用した演出がされており、怪談の雰囲気を盛り上げている。

本作の監修を行うのは、怪談の語り部として名高い稲川淳二氏だ。ソフトには稲川氏による怪談が、未発表のものも含む15話収録されている。さらに、稲川氏は自ら日本を縦断してのロケを敢行。実際に恐怖を体験した現場で収録された映像は、トゥルーモーションを採用したムービーで味わうことができる。

おまえのせいだ

メリーさんの館

稲川淳二氏が自ら出演、ナレーションも担当する体験談。兵庫県神戸市にあるといわれている、謎の洋館「メリーさんの館」を探す稲川氏は、道に迷ううちに、いつのまにか目的のものと思われる洋館にたどりつく。スタッフとともに館に入って行くと、館の中ではさまざまな奇妙な出来事が……。

洋館の前で恐怖の体験を語る稲川氏。こうした映像にはトゥルーモーションが使用されている。

稲川淳二自らがストーリーテリング

白い光

今では誰も住んでいない古い洋館。だが、館の中は何者かの気配に満ちていた……。

本当にあったイヤな話〈契約〉

この記事を担当した筆者は、怪談話には無関心なほうである。もちろん霊のことなど気にならない。だから、この原稿も簡単に受けてしまったのだ……が、ゲーム冒頭で契約書にサインをした時から、筆者の身の回りで悪い出来事が起こるようになった。まず「馬鹿は風邪ひかない」を数年間実証してきた筆者が風邪でダウン。また、記事作成の際にアクシデントが起き、原稿の完成は大幅に遅れた。大日本印刷は超激怒。担当編集は平謝り。ダービー大荒れ。セレッソ大阪５連敗。これが霊障なのか。恐ろしい。

やはり契約書に担当編集の名前を入力したのが悪かったのか。

こんなすみっこまで気にしてると、長生きできないよ

最後のろうそくが消えた時、何かが起こる…

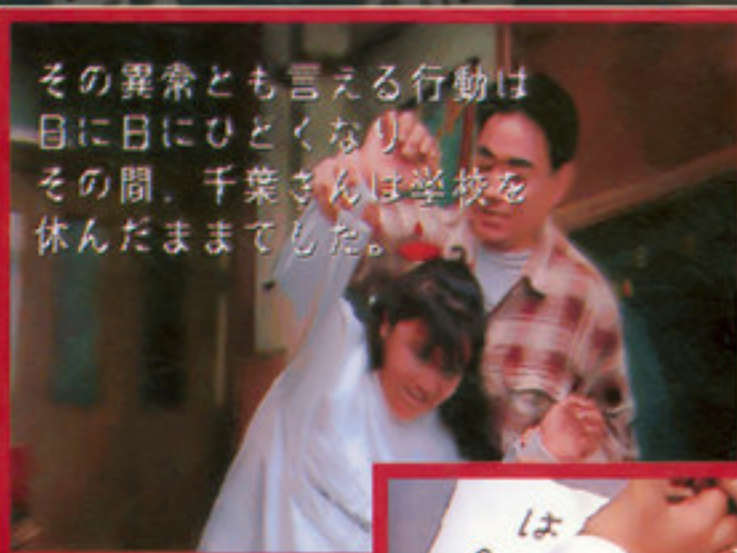
このソフトには、稲川氏の体験談以外にも、朝日ソノラマ『ほんとにあった怖い話』誌に全国から寄せられた体験談から、選りすぐられたものが多数収録されている。このうち、7話分がトゥルーモーションを使用した実写映像で再現されたものだ。やがて、百物語の儀式が終わり、最後のろうそくの炎が消えた時、ユーザー自身が新たな恐怖を体験する……。

かわいい女の子多し！

物語の本筋とは関係ないが、再現映像に出演している子役の女の子は、なぜかかわいい娘が多い。ちょっと注目！

俺、もう死ぬかも

とりつかれたクラスメイト

「こっくりさん」のような降霊術で遊ぶ女の子たち。どうやら身近な人間の「生き霊」を呼び出す「分身様」というものらしい。ルール通りに遊んでいれば何も起こる心配もなかったのだが、「分身様」の答えに怒った1人が紙を破ってしまった。次の日から、その女の子の顔色は悪くなり、異常な行動を起こすようになる。これがタブーを破った代償なのだろうか……。

生き霊を呼び出すための紙を破ってしまった女の子が、意味もなく暴れだす……。

クラスメイトである女の子の生き霊を呼び出す儀式。最初は遊び半分だったが、これが原因で大変なことが起こる。霊魂で遊んではならないのだ。

赤い閃光

学校とならんで怪談の舞台になることが多いのが病院。やはり、人の生死にかかわる場所だけに、奇妙な出来事も起きやすいのだろうか。この話も、病院が舞台となっている。夜中に目覚めた入院患者が出会う数々の幻影。青ざめた顔の看護婦、声をかけても振り返らない女、防空頭巾をつけた子供たち。そして、なぜか真っ赤に燃え上がる病室。これは夢か、それとも!?

誰もいない病院の個室に、防空頭巾をつけた子供たち。これが現実だったら相当怖いシチュエーションだろう。

この話では、画面が3Dになっていて、病室を体験者の視点で自由に歩き回ることができる。恐怖の現場を実感できるのだ。

残照の光景

大人にとっては何でもないようなものを、子供は怖がったりすることがある。それは、子供の感性が強いからなのか、それとも、子供には大人に見えないものが見えてしまうからなのか。この話は、そんな子供時代に起きた恐怖の体験を描いたものだ。毎日のように老女にさらわれそうになる女の子。しかし、近くにいる母親は少女の叫びに気づかない……。

抵抗むなしく、ついにさらわれてしまう。助けを呼んでも、声は誰にも届かない。

人ってわりと簡単に死ぬよ

草原に浮かぶ影。しかし、大人はこの影に気づかない。子供にしか見えないのだ。

突然訪れた謎の老女。強引に腕を引っ張り、女の子をさらおうとする。

怪談のリアリティと「怖さ」のみなもと

人はなぜ怪談を怖がるのだろうか？　怪談を聞く人は、実際に怖い思いをすることはない。なのに、他人の恐怖体験を自分のことのように怖がってしまうのは、そういうことが自分にも起こるかもしれない、と思っているからだ。怖い怪談は、自分の心の中にある恐怖心を刺激するから、リアルに感じるのだ。

学校や病院、監獄を舞台にした怪談が多いのは、そこが逃げ場のない閉じた空間だからかもしれない。人は、こうした場所を潜在的に恐れているのだろう。

物語の随所に迫力のムービーが！

DESIRE
デザイア

●イマディオ●'97年9月発売予定
●6,800円●マルチサイトアドベンチャー
●1人プレイのみ●18歳以上推奨

SPECIAL REPORT 特報!! 完成度40%

今年初頭に発売されて以来、絶好調のマルチサイトADV「EVE burst error」に続き、同じくパソコン版が多くの支持を集めている「DESIRE」のサターン版が発売される。「EVE」同様、物語は2人の男女のシナリオが絡み合いながら別々に進行する。作画も一新され、ふんだんにアニメーションが盛り込まれるなど、パソコン版よりも大幅にグレードアップしている。超豪華な声優陣の起用も見逃せないぞ!!

大好評マルチサイトADVの第2弾!! 新たな感動が

本格的なサスペンスストーリーと、登場人物の複雑な愛憎関係が展開する「DESIRE」は、発売されるや傑作ADVとして、多くのパソコンユーザーの評価を受けてきた。緻密に計算された伏線が、意外な結末に向けて一気に集束していく様子は、まさに必見!! プレイ後には、感動の嵐がプレイヤーを待っていることだろう。

移植に際し、作画は「EVE」も担当した田島直が全面的に描き起こしている。今回はその他の特徴もポイントを絞って解説しよう。

ポイント1 南海の孤島で起こるSFタッチの本格サスペンスストーリー

南海の孤島に設立された近代的な研究施設、それがDESIREだ。世界有数の大財閥・グランチェスタ財団が建設したこの施設は、完全に外界から遮断され、開発の内容については秘密のベールに包まれていた……。

ある日、そんな状況を一変させる出来事が起こる。大手新聞社を出し抜き、ソーシャルニューズタイム社に取材の許可が下りたのだ。新聞記者のアルバート・マクドガル(通称アル)は、特ダネを入手しようと単身デザイア島へ乗り込む。

一方、DESIREの研究主任であるマコト・イズミは、危険度の高過ぎる研究の中止を、総監督であるマルチナ・ステラドビッチ教授に進言していた。

実はこの2人は恋人同士。プレイヤーは彼ら2人の視点から、DESIREの謎に迫ることになる。

一見平和な南海のパラダイスで繰り広げられるシリアスタッチのストーリーがウリだ。もちろん、お約束のエッチシーンももらすことなく収録されているぞ。12人の登場人物が織りなす複雑な人間関係も、見どころの1つなのだ。

アルバート編

アルバート編は男の視点だ。よって魅力的な女性キャラクターと、仲を深めたりできるのが嬉しいところ。最初のプレイはこちらから、というプレイヤーも多いハズ。けれども、恋人のマコトを放り出して浮気ばかりしていると、しまいには愛想をつかされるかも。DESIREの秘密を巡る事件に、巻き込まれるシナリオが展開するぞ。

普段は男っぽい整備士長のシルビアも、プライベートでは色っぽく変身。左はマルチナに甘えるティーナ。アルにもなついてくるのだ。

2つのストーリーを楽しもう!

マコト編

マコトは女性なので、相手側のモーションを受け入れることが多い。お互い忙しくて、なかなか愛を確かめ合う機会に恵まれない2人。友人のレイコはマコトを気遣い、なぐさめてくれるが……。DESIRE内部の状況が判明するシナリオなのだ。

アルバートをその気にさせるため、友人のレイコのすすめで、きわどい下着を身につけてみるマコト。レイコの表情とは裏腹に、困惑しきったマコトの表情がかわいい。

メディカルセンターで助手をしている、エレナの看病を受けるマコト。見た目は幼いエレナだが…。

研究所からティーナを連れて出たところ。ドクターはティーナに興味があるようだ。

原画はすべて描き下ろし!!

サターンを直撃する!!

ポイント2 マルチサイトシステムがさらに充実!

Multi Site System

2人の異なる視点を別々に楽しむことによって、よりストーリーの奥深くまで味わう──それがマルチサイトシステムの醍醐味だ。「DESIRE」では、恋人同士であるアルバートとマコトが登場。お互いのすれ違いやアクシデントを双方の視点から見られるうえに、そうした事件による誤解や恋愛感情の移り変わりまで疑似体験できる。より充実した、奥深いシナリオをじっくり堪能しよう。

2つのシナリオを選んでスタート

グランチェスタ財団の専用機に搭乗して、DESIREに向かうところからストーリーは始まる。同じ機に乗り合わせた女性は、財団会長の孫娘、カズミ・M・グランチェスタだ。

制御パネルに向かうマコト。DESIREで行われている研究は、実は危険と隣り合わせのものだった。そのことをステラドビッチ教授に進言するところからストーリーが始まる。

アルバート編	マコト編
↓	↓
マコト編	アルバート編
↓	↓
??????????????????????	

プレイヤーは「アル編」か「マコト編」をまずプレイし、片方のシナリオが終了した段階で、もう一方のシナリオをプレイすることになる。「EVE」とは異なり、2つのシナリオは完全に独立。途中でシナリオを切り替える必要はない。

ポイント3 新システム"ルシッドモーション"により、高画質ムービーを実現!!

ルシッドモーション（Lucid Motion）は、ゲームの開発元であるシーズウェアの生みだした、画期的な動画圧縮システムだ。

シネパックや、トゥルーモーションでは全画面での圧縮・展開が基本だった。ルシッドモーションは、そうした従来の動画圧縮システムとは異なる方式でアニメーションを再生する。収録されたアニメーションの総量も、「EVE」の約2倍と大幅にアップした。

ポイント4 フェイスウィンドゥにより命を吹き込まれたキャラクター

サターン版ではメッセージウィンドゥの左に、新たに表情ウィンドゥが追加された。キャラクターの感情によって、画面がクルクル変化するぞ。

定評ある名優たちの演技と、このウィンドゥの演出が組み合わされることによって、キャラクターへの感情移入度がいっそう高まるだろう。

パソコン版では、音声追加バージョンも発売されていたが、固定画面のままでやや寂しかったので、これは嬉しい配慮だ。

ティーナ表情集

喜 / 怒 / 哀 / ラブ

笑ったり、怒ったり、泣いたり、コロコロ変わるティーナの表情は見ていて飽きない。表情パターンは、この他にもたくさん用意されている。

ポイント5 目パチ、口パクは当たり前! AVSSによる自然な会話シーン

通常画面では、目パチ、口パクの処理が行われている。メッセージに合わせた口パクだけでも大変な作業なのだが、「母音自動判別システム＝AVSS（Auto Vowel Selecting System)」によって、より自然な口の動きまで実現してしまった。声の大小にまで対応したこのシステム。作り手のこだわりの産物だ。

a

マコトの朝の目覚めのシーンから。眠たそうな目の感じや、物憂げなひとり言もみごとに再現。

i / u / e / o

これが「DESIRE」12人の登場人物だ！

本作では、12人のキャラクターが登場。アルバート以外は、DESIREに関係する人々だ。ただ、研究の完成を快く思っていない者たちも存在するらしい。パソコン版では数名の女性キャラに、かなりのエッチシーンが用意されていたが、サターン版ではどのようにアレンジされているのだろうか。アルバートとマコトの、恋の行方も気になるところだ。

シェリル・シャトレート
声：西村ちなみ
DESIREに所属する研究員で、マコトの部下。黒人の血が入った、いわゆるクォーター。素直で優しい性格で、知的好奇心に富む。ティーナの面倒を見るなど、アルには好意的。

カズミ・M・グランチェスタ
声：玉川紗己子
DESIREのスポンサーであるグランチェスタ財団から、視察に訪れた女性。冷たく事務的な印象で、心の内を決して他人には見せないお嬢様だ。実は、財団会長のお気に入りの孫娘。

アルバート・マクドガル
声：津久井教生
通称アル。アルバート編の主人公だ。大衆向けの新聞を発行するSNT社の記者。DESIREでのスクープ獲得に勢力を傾けるハズが、ティーナを浜辺で見つけてから、次々と起こる事件に巻き込まれていく。明るく、エッチなジョークが好きで、女性のハートをつかむのは得意。その行動力でDESIREの謎に挑む。

マルチナ・ステラドラビッチ
声：池田昌子
DESIRE総監督。夫と娘を事故で失ってからも研究一筋に生きてきた。マスコミの人間を嫌っているが、アルに対してはなぜか好意的。周囲からはステラ教授と呼ばれている。

シルビア・ブラザー
声：夏樹リオ
男勝りなところがあるシルビアは、空港の格納庫に住み着いている整備士長。グラマラスなボディとパイロットになる夢を持つ。DESIREに到着したアルが最初に出会う相手。

左がマコト、右がレイコ。ただならぬ関係のようにも見える。女同士なぐさめてたりして。

マコト・イズミ
声：氷上恭子
マコト編の主人公。ステラ教授の片腕として、DESIREの研究を補佐する才女。そのぶん、男性との付き合いは苦手らしく、アルとのすれ違いに自己嫌悪におちいることもしばしば。研究の危険性に気づき、何度か中止を進言するが……。あることから、カイルにつきまとわれるようになる。レイコとは大の親友。

レイコ・クサナギ
声：山口由里子
ステラ教授の秘書。教授を尊敬しており、身の回りの世話なども行っている。姉御肌の性格で、アルとマコトの間に立って、2人の誤解を解こうとする。見た目は遊んでいる風だが、身持ちはかたい。

ティーナ
声：川上とも子
アルがDESIREに到着してすぐ、浜辺で出会う記憶喪失の少女。記憶にあるのはティーナという自分の名前だけだ。おちゃめで無邪気な性格で、なぜかアルになついてしまう。

ドクター・ゲーツ
声：青野武
DESIREのメディカルセンターに勤務する医師。見た目通り冷静で厳格。優しさや思いやりとは無縁な性格のようだ。浜辺で見つかったティーナに興味を示し、センターに引き留めようとする。

カイルにのど元をつかまれ、脅されているマコト。恋人のピンチにアルは何をしている!?

エレナ・フランソワ
声：こおろぎさとみ
メディカルセンターに勤務する看護婦。ゲーツの助手。あどけなさが残るその容姿から、DESIRE内での人気は高く、彼女目当てにセンターを訪れる者も少なくないらしい。ゲーツの養女でもある。

カイル・K・カーツ
声：松本保典
DESIREの研究職員で、無骨きわまりない男。アルとはことあるごとに反目し合う。執拗なまでにマコトに、アプローチをかけてくる。格闘技で合計12段の腕前を持ち、腕っぷしで他人を圧倒する。

クリスティ・シェパード
声：田中敦子
研究所内の総務を担当している。受付で応対してくれるレディだ。一見、清楚で知的な印象だが、内には熱い情熱を秘めているらしい。データプロセッシングA級の腕前を持つ。

取材　視察　情報収集　ライバル　相談相手　上司　尊敬　親友　大好き　恋人　嫌い　おじゃま虫　養女　ちょっかい　恋人？

イマジニア&シーズウェア

パソコン版にくらべてエッチシーンは？　「EVE」にくらべてアニメは？　システムは？　はいはい、聞いてきましたよっ！　イマジニア&シーズウェアの提携ソフト第2弾。その気になるツボを、ファンのみなさんにかわって直撃インタビュー。開発陣の意気込みを語ってもらいました。

「はっきり言って寝てません」の野口氏をはじめ、超ハードスケジュールの合間をぬっての取材。ご協力感謝します！

いかにしてマコトを懐柔するか

──パソコン版を知ってる人にとっては、あの〝腰をすえたエッチ〟──とくにマコト編が、サターンではどうなるのか？　気になりますが。

藤田　腰をすえたエッチ(笑)。

鈴木　腰を……(笑)。まぁ、サターンのレギュレーション(規定)に沿った内容になるのは当然として……。

野口　物語上、マコトをてなずける、つまり懐柔する必要があるわけですが、ある程度、エッチが抑えられる部分は他の手段が必要になりますから。パソコン版にはなかったディティール、エピソードが付け加えられることになりますね。ヒューマンな部分、感情面で支配する、というか。

藤田　そこがけっこう悩みどころですね。いかにしてマコトにいうことをきかせるか、頭をひねってます。逆に、そうした細かなストーリーの違いが、パソコン版を遊んだ人には新鮮にうつるかも知れない。

──前の「EVE」では、サイコスリラーの雰囲気を大切にするために、絵の色調なども落ちついたものにされてましたが、今回のグラフィックで目指すものは？

野口　数の話からすれば、アニメーションはかなり増えてます。これはもう枚数を大幅に増やしてます。キャラクターデザインは「EVE」の田島さんで。すべてのＣＧをサターンオリジナルでやってますから、きれいですよ。もともと田島さんはアニメーターをされていたので、今回、作画監督をしていただくことで、静止した画像と動画に一貫したクオリティを維持できますからね。

藤田　あと、若々しく。

野口　あ、そうそう。「30歳の女性キャラ」だからって、「見るからに30」という描き方はやめようか、と。

鈴木　「EVE」のユーザーからのハガキにも、そういう指摘がありましたね。絵に限ったことじゃないですが、「EVE」を買っていただいた方からの要望とかは直接デザイナーさんにお伝えしてます。

藤田　画面によっては、やたらとオバサン、オバサンしてるとか……社内でもそういう意見あったよね。

野口　その点、「DESIRE」では、全体的に設定した年齢より少し若いカンジで描くようにしてますね。だから知らない人に見せると、「これ、まりな(「EVE」の主人公)の若い頃ですか？」とか言われる。

鈴木　「昔は小次郎(「EVE」のもう１人の主人公)の目が見えていたんですね？」とか、言われたりして(笑)。

野口　あと、作る側として大きく変わったのは、原画をモニターに直接描いていることかな。紙に描いたものを取り込んでるんじゃなくてね。じかにデータとして描かれるから、こちらのイメージが直接画面に反映されるので、より細かな描き込みも可能になりました。

キャラクターは俳優のように演技する

──目パチ、口パクも。

藤田　最近は当たり前ですからね。私たちの導入した「AVSS」の場合、先に声優さんに音声を収録していただいて、プログラムがその母音を識別して口の形を変えるんです。見た感じも、今までの単なる口パクより、自然な印象を受けるはずです。

野口　その時のキャラの感情を表現できるように──例えば、動揺している時は、普段よりまばたきの回数も多くなりますし、反対に、驚いてこちらをジッと見つめている、とか。さらには、怒鳴っている時と小声で話している時では、口の開き方も違ってくるでしょう？　キャラが俳優のように、場面にあった役柄を「演じる」わけです。

──見たくなっちゃいますね(笑)。

鈴木　僕も見たいです(笑)。

野口　すみません(笑)。まだ完全に出来上がっていないので……。

──システムは「EVE」同様、マルチサイトシステムですね。

藤田　ご存知だと思いますが、パソコン版では「EVE」より「DESIRE」の方が先に発売されているんです。ですから、システム的には「EVE」よりシンプルなんですよ。

野口　プレイ自体はよりスムーズになってますね。「EVE」より洗練されているというか。

藤田　今回は、物語も「EVE」以上に泣ける話ですから……。ティッシュ……じゃなくて、ハンカチを用意して待っていてくださいね(笑)。

シーズウェア 制作部
野口征恒氏
グラフィックをはじめ、シーズウェア開発部門を取りまとめる。

シーズウェア 営業部
藤田正人氏
マーケティング＆リサーチをふくむ、各セクションの調整を担当。

イマジニア 営業企画部一課
鈴木達也氏
パブリシティ＆マーケティング担当。新ブランド設立にも動く。

新ブランド名は「imadio」

Imadio
イマディオ

イマジニアとメディア　2つの語感を生かした名前だ

この「DESIRE」はイマジニアの新ブランド「イマディオ」の記念すべき第１作となる。今後もキャラ、ストーリー、アニメ、声優といった要素を重視した、良質なタイトルが期待できそうだ。

渋谷ステージが完成！　残る2ステージがお目見えするのはもうすぐ!?　そして調整を残すのみとなったキャラクター。今回はラスブロの闘いを演出するエフェクトや視点変化を紹介だ！

アーケード完全移植を目指し制作快調!!

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 STEP I（アーケード版完全移植への道）50%

LAST BRONX ラストブロンクス

●セガ●7月25日発売●対戦格闘アクション●6,800円（CD2枚組）●全年齢推奨

見覚えのある背景をどこまで再現できるのか!?

着々と完成していくサターン版「ラストブロンクス」。キャラクター、そして東京に実在する場所をモデルにしたステージも5ステージまでを紹介した。今回は新たに完成したトミーのステージを紹介。テレビでもよく見られるおなじみの街、渋谷。渋谷のメインともいえる交差点を再現しているのが、この「CROSS STREET」だ。CPU戦では最初に出てくるので、見慣れた人も多いだろう。渋谷の駅、有名な東急デパートや109といった建物が見られるほか、いたる所に実在するブランドの看板などがあり、雰囲気的にも、実際の渋谷の街に近い演出がなされている。

実際の渋谷は人混みで溢れているが…!?

実際の渋谷は昼夜問わず、かなりの人混み。ゲーム中の閑散とした状態が嘘のようだ。駅前のセガのAMスポットには連日、プリクラに並ぶ女子高生が見られるぞ。でもゲーム中もこの人混みだったら闇試合にならないって？

写真と比べると、かなり忠実に描かれていることがわかる。

スタート時の反対側の視点。右側には「TOKYU」ならぬTOKYOの文字が。このほかにも実在の建物や看板などが数多く見られる。

東京のチーム同士の抗争。それだけに、この「CROSS STREET」はラスブロの象徴ともいえるステージだ。細部まで描き込まれた、こだわりの背景は人気も高い。

迫力あるアクションに欠かせないエフェクト効果！

武器による派手な攻撃を、より美しく迫力あるものに見せるさまざまなエフェクト。サターン版のラスブロにもこのような効果がしっかり入ったぞ。このエフェクトと残像がラスブロの迫力あるバトルにどれだけ大きな役割を果たしているかは、今までに紹介したサターン版画面写真と比べてみればわかるはず。武器を素早く振り回すラスブロには、その軌道をしっかりと見せることのできる残像は欠かせない効果。また攻撃をヒットさせたときのエフェクトは、視覚的に攻撃したときの実感を味わうことができる重要な効果だ。キャラクターの動きと合わせて、この２つの効果が完全に表現できるようになった今、完成はもう間近か？

ヌンチャクの残像。そして攻撃がヒットしたときのエフェクト。この２つが画面上で表示されると迫力がここまで違う。この効果が入った動きを見られるのももうすぐだ。

攻撃がヒット、またはガードした部分に弾けるようなエフェクトが入っている。攻撃された場所が一目瞭然だ。

投げや打撃技でカメラアングルも変化！

ヨーコのP+G投げ「稲妻落とし」を使ってカメラアングルの変化を見てみよう。トンファーを使って相手を引き倒し、顔面を殴りつける。引き倒すときに注目。

3D格闘ゲームにキャラクターの間合いで変わる視点や、豪快なカメラアングルは欠かせない。このラスブロでも攻撃したときにロングからアップへ、またはその逆へと微妙に変化する。その中でもっともカメラアングルが変化するのが投げ技を決めたときだ。豪快で個性的な投げ技もラスブロの大きな魅力。投げ技の迫力を出すためにもカメラアングルの変化は大きく役立っている。投げを仕掛けるとキャラクターがアップになりその迫力が倍増。斜め上から、下からと仕掛けた投げ技に合ったさまざまな視点に変わる。またキャラクターの位置によっても投げたときの視点が変化する。同じ投げでも微妙に違ったビジュアルが見られるのだ。

相手をつかんだ瞬間から、地面に叩き付けるまで視点がやや見上げるような角度から、斜め上まで回り込むように移動。他のキャラもそれぞれの投げに合った視点の変化が見られる。

ロング視点から……

回り込んでアップ画面に！

FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE
ファイターズヒストリーダイナマイト

グレードグラップルを制する真の格闘家はだれだ!?

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 100%

●セガ●7月4日発売予定●対戦格闘
●5,800円(通常版)、7,800円(RAM同梱版)
●要拡張RAM●全年齢推奨

※画面写真は開発中のものです。

格ゲーと一口にいっても、その内容は似ているようで意外と異なる。しかし、楽しむために必要な"攻防の知識を把握する"ことはどれも同じ。今回も「ダイナマイト」の基礎知識の復習していく。

通常技の傾向

通常攻撃にはパンチとキックがあり、立ち状態やしゃがみ状態などでその攻撃形態が変化する。パンチはキックよりリーチが短い分、空振りしたときのスキなどは小さい。リーチの長いキックは大振りだが、相手を転倒させることもできる。

立ち攻撃
立ち攻撃は相手との距離で、攻撃手段が変化するのが特徴。連続技を狙うときには重宝する攻撃。

ジャンプ攻撃
地上の攻撃との違いに大差はないが、1回のジャンプで、1回の攻撃しか出すことができない。

しゃがみ攻撃
弱攻撃に連射性のある攻撃がみられる。また、強になるとリーチが長く、相手を転倒させられる。

使える必殺技とは?

理想は挙げれば、リーチが長い、出戻りが速い、連射性がある、攻撃力が高い、などとキリがないが、その全てを兼ね揃えた技なんてそうそうあるものではない。一長一短の特徴を持つ攻撃手段を間合いや状況によって使い分ける必要があるのだ。しかし、全体的に必殺技が強烈なこのゲームの傾向から見ると、リーチが長い、出戻りが速い技ほど重宝しそうだ。また、対空能力がある通常技はかなり使用頻度が高く、勝敗にすら関わってくる。

リーチの長い技と対空能力のある技が便利。必殺技で代用することもできる。

キャラクター紹介 PART2

ジャン・ピエール
エリートな上に財宝まで手にし目標がなくなったジャンは、地質学の研究に明け暮れていた。だが久しぶりに出場したパリの体操選手権で彼を待っていたのは9.97という不完全な得点だった。そして3カ月後、執事に旅行の準備を命じた。

嘉納 亮子
柔道世界一となった亮子であったが、祖父・巌五郎を超えるべく修行は激しさを増すばかりだった。そしてついに超山嵐を超える大技、新超山嵐をあみ出したのだが、試合で使うには危険過ぎる。そんなとき一通の手紙が彼女を救った。

溝口 誠
グレートグラップル、第一回全地球爆拳闘大会と連勝街道まっしぐらで、さすがに疲れ果ててきた。"ケッ! 誰がこんなもん出るか"手紙を放り出したものの、気にかかる一行が。"俺の知らない格闘家だと!? 怖さを教えてやらればな"

弱点公開!!

3 回攻撃を受けてしまうと気絶してしまう弱点。その爆弾をすべての格闘家がどこかしらに抱えて闘っている。弱点は頭や腕に、中には帯や腹部にあるキャラもいる。そんな奥まった部分でも、攻撃が接触すればいい。例えば、腹部の弱点をジャンプ攻撃で攻める場合、打点を高くしてしまうと頭部への攻撃と判断されてしまうが、打点を下げることで弱点へダメージを与えられるのだ。

レイ 胸
胸の雷マークが弱点。比較的攻められにくい。

フェイリン 胸
上半身が弱点。レイより若干露出している。

リョウコ 頭
ジャンプ攻撃や上段攻撃に弱い。致命的かも。

マットロック 頭
致命的だが対空技が強力なので多少は安心。

サムチャイ 腕
比較的に攻められにくい場所。恵まれている。

リー 膝
中途半端な位置に存在するので当たりにくい。

ミゾグチ 頭
致命的な場所。根性があっても気絶はする。

ピエール 腿
背が高いくせに弱点は低い位置に存在する。

マーストリウス 脛
足払いで落ちる。頭以上に致命的といえる。

ヨンミー 帯
下腹部辺りが弱点。比較的に安全な場所だ。

ザジィ 頭
致命的な場所だが、対空攻撃で十分守れる。

クラウン 頭
対空は乏しいが動き回って弱点を守ろう。

カルノフ 首
頭ほどではないが、厳しい場所ではある。

必殺技の傾向

必殺技は攻撃形態によってある程度使い方も制約される。上空を攻撃するものは、相手の飛び込みに対する迎撃手段として使うのが自然だ。しかし、攻撃判定の出が速く攻撃範囲が広いのなら、地上の相手に対して使っても問題はない。全体的に見て、ダイナマイトの必殺技はガードされても反撃される技が少ない傾向にある。それを防ぐには、予め返し技を牽制しておくか、先読みしてその必殺技の弱点を攻める手段に出ておくしかない。とにかく必殺技は特性を知ることが大切だ。

飛び道具型
遠距離から間接的に攻撃できる技だが、ジャンプ攻撃に弱い。対空攻撃と併用して使おう。

対空型
相手のジャンプ攻撃に対して絶大なる返し技となる攻撃。空振りが唯一ささやかな弱点。

連撃型
一度の入力で複数回攻撃する技。弱点らしい弱点は見当たらないが、攻撃力が低く体得しているキャラも少ない。

突進型
移動と攻撃を兼ねた重宝する技。出が速いだけで驚異的だが、さらにガードされても反撃を受けないものは悪魔的である。

投げ型
相手に接近しないと成立しない技なので使い方は難しいが、攻撃力が大きいため狙う価値は十分にあるといえる。

この必殺技は一体!?
ダイナマイトには隠された必殺技が存在する。下の写真はレイの突進型の必殺技だが、左の写真は……。

柳英美(リュウ・ヨンミー)

両親ともに一流の格闘家のヨンミーは、類いまれなる格闘センスでテコンドー界の女王に君臨。だが両親は3年前、謎の格闘家との試合に出向いたまま行方不明に。地位を捨て両親を探す旅を続ける彼女にグレートグラップルの手紙が…。

ザジィ・ムハバ

アフリカの大自然と、北東真館空手をこよなく愛する男。自ら設立した自然保護団体は、特に密猟者たちからは武闘派団体として脅威の存在となっていたが資金面から運営のピンチに。空手を武器に資金確保のため参加してきた。

クラウン

グレートグラップルでの勝利をきっかけに、サーカス一座から独立。クラウンサーカスを設立し大活躍していたが、手紙を受け取り旅立つ。若くして美しい男性格闘家に出会うために。ついでにカルノフを倒して世界最強になるために。

カルノフ

1年前、己の力を過信していたカルノフは財宝もプライドもすべて失った。残されたものは醜い傷痕だけ。彼は青白い復讐の炎が自分を包み込むのを感じながら、極寒の地で過酷な修行を積んだ。そして時が来たことを彼の手紙が物語る。

スレイヤーズろいやる

特報!!
SPECIAL REPORT

●角川書店／ESP●7月25日
●6,300円●3DRPG
●全年齢推奨●1人プレイのみ

「世のため人のため」ではなく、あくまでも「自身の利益追求のため」という、非常にらしい目的で旅立ったリナ達一行。先の展開が気になるユーザーに、さらなる続報をお届けしよう。

ただいま戦闘中!

リナの行くところ必ずトラブルあり!

グラムストックに向け出発した一行は・・

伝説のレザリアム城のおたからを得るため、鍵となるペンダントを持つエルフ族の少年、ラークの護衛を引き受けたリナ達。途中ナーガが失踪するなんてハプニングもあったけど、そもそもナーガは勝手にリナ達の後をついてきていただけだし、いなくなってもさしたる影響はない。先を急ぐリナ達だが、そこに現れたのは昨日、ラークを襲っていた魔族の大男だった。なぜこうも都合良く先回りできたのか!? その問いに、男は「金で雇った魔道士がお前達の居場所を知っていた」と答えるが、それって……。

パークランド西の森

おい、お客さんみたいだぜ・・・・。

普段はのほほんとしていても、いざというときは頼りになる一流の剣士、ガウリイ。敵の気配を敏感に察知し、不意討ちは無駄だから出てくるように促す。

パークランド西の森

ちょっと、仲間って、まさか・・・・

ラークを狙う魔族、再び!

妙な仮面をかぶってはいるが(変装のつもりか?)、男は先日の魔族に間違いはない。金で雇った「リナをよく知る仲間」に不吉な予感を覚えるリナだった。

「リナ達を知る強力な助っ人」の正体は案の定、ナーガ!

さっそうとリナ達の前に現れたのは、やはりサーペントのナーガその人。リナに借りた金を返すため、大男の依頼を受けたそうだが、やはり昨日の魔族とは全く気付いてない様子。このままではナーガと一戦交えることになるが!?

パークランド西の森

ほーっほっほっほっほっ!!
子供をさらった、極悪人ってのはあなたね!!

アレ?

「なんでリナがこんなとこにいるのよ?」といぶかしむナーガ。それはこっちが聞きたい。

パークランド西の森

こ、こやつは…

でも、もう金貨200枚もらったし、返すのは、絶対にいやだし・・・・・・

⇦打算渦巻くナーガの心境

たとえ昨日の敵だとしても、金さえいただければ立派な依頼人。目先の利益とチープな正義感との間で若干の葛藤があったが、ナーガはあっさり魔族の軍門に下った。

⇨結局こうなるのね

レザリアムの話はどこへやら。もはや聞く耳を持たないナーガは問答無用で襲いかかってくる。ガウリイ達は躊躇するが、一方のリナは落ち着いたもの。こんなのはナーガといれば毎度のことだしね。

ま、いいか♥

パークランド西の森

そうと決まれば、リナ=インバース!
最強最大のライバルと呼ばれた、このあたしが相手よ。

大いなる力の一部を具象化する華麗な魔法の数々

スレイヤーズという作品の魅力の1つに、魔法という「力」がある。それらはファンの期待に応えるべく、忠実に再現されようとしている。今回は、新たに公開された5種類の魔法を紹介していこう。

魔法はその場で発動するが、後でしばらく呪文が使えない時間ができるので注意。

精霊魔術 霊氷陣（デモナ・クリスタル）

対象を足元から青い霧で包みこみ、それに触れた部位を瞬時に凍結せしめる術。魔力が創り出した霧は不意に発生するため、よほど反応が早い者でないと逃げ切ることはまず不可能。氷冷系の精霊魔術の中では比較的殺傷力が高い魔法である。

精霊魔術 冥壊屍（ゴズ・ヴ・ロー）

精神を食らい、次いで肉体を滅ぼす貪欲な「影」を召喚する魔法。術者の影から生まれたこの影は、相手に向かって一直線に触手を伸ばし、接触した相手を飲み、その後、精神世界面（アストラル・サイド）からズタズタに切り裂く。ゼルの得意とする呪文の1つだ。

精霊魔術 崩霊裂（ラ・ティルト）(Ver.B)

精神を持つ者にのみ作用する青白い光の柱を打ち立てる、精霊魔術最大の攻撃呪文。前にも紹介したことがある魔法だが、今回のものは光の柱が従来の1本から5本に増え、効果範囲を広げた別バージョン。ただし拡散された分、1本あたりの威力は弱まっている。

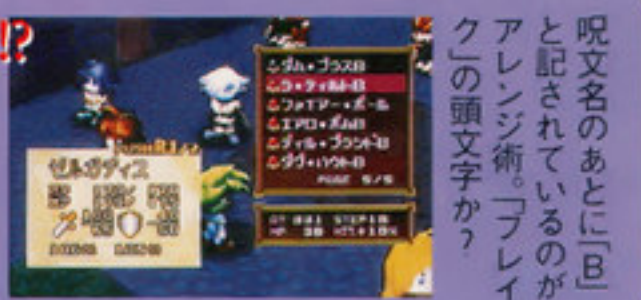
CHECK! アレンジ術もあるのか!?

呪文はその意味や仕組みを正しく理解していれば、ある程度のアレンジは可能。原作で時折見られたアレンジバージョンもしっかり再現されているから驚きだ。

呪文名のあとに「B」と記されているのがアレンジ術。「ブレイク」の頭文字か？

人智を越えた驚異の破壊力 上位魔族の力を借りて放たれる『黒魔術』

異界に住まう魔族と呼ばれる存在。その中でも強大な力を持つ「魔王」と呼ばれる絶対支配者と、5人の腹心……。それら上位魔族の力に干渉して行う魔法がいわゆる「黒魔術」である。破壊のみを目的としたこの術系統は制御が大変な分、ケタ外れの攻撃力を持つ。見た目も派手なものが多いぞ。

セレクト画面で名称の前が黒い宝珠（？）なら黒魔術、赤いものは精霊魔術だ。白いものは白魔術と呼ばれるもので、主に「治療系」の魔法を司る。

黒魔術 覇王氷河烈（ダイナスト・ブレス）(Ver.B)

「赤眼の魔王（ルビーアイ）」の5人の腹心の1人、「覇王グラウシェラー」の力を借りて行う氷冷魔法。魔をも凍らせる圧倒的な冷気で標的を氷づけにし、直後、氷を粉々に粉砕し、霧散させる。アストラル・サイドから敵を捉えるため、純魔族にも当然よく効く。

本邦初公開！これが竜破斬（ドラグ・スレイブ）だ

そしてリナの代名詞とも呼ばれる必殺魔法がこの「ドラグ・スレイブ」である。「赤眼の魔王」の力を具象化する術で、人が扱える究極の攻撃呪文。その効果、とくとご覧あれ。

この威力を見よ!

画面全体を覆いつくす真紅の大爆発。後には呪文の威力を物語る、黒く焼けこげた跡がくっきりと残される。

発動後、赤い光が画面中央を走り、それを導火線にして「赤眼の魔王（ルビーアイ）＝シャブラニグドゥ」の力が発現。放射状に広がる延長線上の敵全てを撃ち滅ぼす。その名はかつてこの呪文を編み出した大魔道士レイ・マグナスがドラゴンを一撃で倒したことに由来している。

すべり込み 最新情報ご案内！

さらなる「らしさ」を追求する演出として、戦闘に会話イベントを挿入！　自己主張の激しいセリフに思わずニヤリとさせられるぞ。

魔族には物理攻撃が効かない!?　中にはバトルに関するアドバイスもある。

ナーガの高笑いからかけあい漫才までバリエーションは実に豊富。

定食屋で何を食べたかでパラメーターも変化する!?

それぞれの数値は行動次第で微妙に上下する。ちなみに「気合い」などの欄は各キャラごとに違い、特徴的な項目が見られる。リナ以外の表記もお楽しみに！

剣と魔法で織りなすファンタジーRPG！

PRINCESS CROWN
プリンセス クラウン

対戦格闘ゲームとRPGをミックスさせるという新機軸と、その画像クオリティの高さが話題を呼んでいる本作。今回は、キャラクターのアクションシーンを中心に紹介するぞ！

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 60%

●アトラス●7月下旬発売予定
●アクションRPG●5,800円●全年齢推奨

父を殺すために旅を続ける少年！

サブキャラクターの1人エドワードの戦闘画面公開!!

このゲームでは、主人公グラドリエルの他にも、何人かのサブキャラクターをマイキャラとして操作することができる。この点は、前号でもお伝えしたとおりだ。そして、今回新たに、そうしたサブキャラの１人である大剣使いの少年エドワードが、実際にマイキャラとして戦っている画面写真を入手することができた。まずは、それをお見せすることにしよう。

エドワードは、弱冠16歳のドラゴンスレイヤー（竜を倒す戦士）。剣技は我流だが、その実力は確かだ。

巨大な剣がうなりを上げる!!

彼の父ゴルゴダは、魔人と呼ばれていた。その血が自分に流れていることを否定するため、彼は父を殺そうとする。

グラドリエル同様、多彩なアクションを持っている。他のサブキャラクターも、早く見てみたい。

剣の大きさゆえ、リーチ、パワーはグラドリエルよりもありそう。力強い雰囲気が魅力といえる。

多彩なアクション満載!!

アクションRPGの常識を覆すほどに巨大、かつ美しいキャラクターたちと、彼らが見せる滑らかなアクションこそが、「プリンセスクラウン」最大の魅力であるといえる。なかでも、主人公グラドリエルをはじめとするプレイヤーキャラたちのアクションパターンは、実に豊富で見応え十分。簡単な操作で、様々な技が出せるのも嬉しいところだ。

MAGIC ITEM

いわゆる魔法のような効果をもたらす、攻撃型のアイテム。派手な演出が爽快で魅力的だ。

SPECIAL ATTACK!

威力絶大な必殺技。これを出すためには、格闘ゲームのようなコマンドを入力する必要がある。

TALK

RPGなので、当然のことながら会話もある。町の人のキャラグラフィックもデカい！

ITEM

アイテムも、様々なタイプが存在。食べ物を選ぶと、実際に食べるアクションをするぞ。

DASH!

スピーディに敵との間合いを詰めて攻撃するダッシュアタック。隙の大きさや威力なども、気になるところだ。

ヴァレンディア王国の血筋

この物語の主要な舞台となる王国「ヴァレンディア」。この国の先代女王であるエルファーランは、かつて魔族が人間界に攻め入ったとき、騎士たちの先陣に立って奮戦し、魔族の手から人々を護ったという勇敢な女王だった。そして、その誇り高き血を受け継いでいるのが、現女王グラドリエルというわけである。13歳にして優秀な戦士たり得ている彼女の才能は、実は母親譲りなのかもしれない。ちなみに、グラドリエルには2人の姉がいるが、こちらは彼女のように活発なタイプではない。特に次女のシドラエルは、病弱で城から出ることもままならないようだ。

前女王 エルファーラン

長女 エリエル

次女 シドラエル

末娘 グラドリエル

先代女王の勇姿。彼女の活躍によって、魔族の侵攻をくい止められたのである。「賢王」と呼ばれ、国民にも慕われていた偉人なのだ。

才能はあるが、まだまだ幼く未熟なグラドリエル。母のような王になりたいという願いが、彼女を冒険の旅へ駆り立てたのである。

敵モンスターも種類、アクションともに充実！

いくら主人公のアクションが豊富でも、敵の種類や攻撃パターンが乏しくては、面白いゲームにはならない。本作は、その点に関しても心配無用。敵の種類そのものが豊富なうえ、それぞれが複数の攻撃技を持っているので、変化に富んだスリリングな戦いを楽しむことができるのである。個性あふれるモンスターたちの攻撃を見よ！

グラドリエルの上半身ほどもある、巨大なカギ爪を飛ばして攻撃。

これは変身のシーンだろうか？ 顔と身体のミスマッチぶりが楽しい。

スマートで格好いい敵も登場。鳥型のモンスターらしく、空中からの攻撃でプレイヤーを翻弄する。

モンスター達の必殺技

プレイヤーキャラが、通常の攻撃と大技を使い分けるように、モンスターもまた、時に“必殺技”と呼ぶにふさわしい派手な攻撃を仕掛けてくる。もちろん、くらってしまうと大ダメージは必至。こうした大技をうまく見切り、かわすことが、このゲームでは重要になってくるのだ。

ビーム砲を思わせる、超極太の光線がグラドリエルを襲う。これをくらうのはやばいぞ！

多彩な攻撃！

PRINCESS CROWN
プリンセスクラウン

(株)アトラス　第二開発部開発管理課　シニアディレクター

田中裕之氏が語る

INTERVIEW

「プリンセスクラウン」の魅力

新機軸のゲームとして早くも注目を集めている「プリンセスクラウン」。その魅力や誕生の秘密、気になるゲームシステムの詳細などをアトラスの田中氏に直撃インタビューした。

剣と魔法の世界のRPGを作りたかった

「プリンセスクラウン」の開発のきっかけは、まず、業務用のゲームでは多いんですが、非常にキャラクターのパターン数の多いゲームというのが出てきてまして、ぜひともそういうものを家庭用ゲームの中でやってみたいというのがありました。でも実際にはハードの制約が大きくて、なかなかやろうと思ってもできないというのが現状だったんです。ただ、今回はちょっと特殊なやり方でキャラクターを作成することによって、今まで以上にキャラクターパターンを多く持たせられるシステムを開発しました。開発では「キャラクターモーフィングシステム」と呼んでいますが、キャラクターを腕なら腕、肩なら肩、剣なら剣と細かいパーツに分けて、それぞれを少しずつ変形させることで、従来のパターンの描き変えより少ない容量で、たくさんのキャラクターパターンを作ることができ、しかも滑らかに動かせるんです。これはサターンの持つ機能をうまくツールとして取り入れたわけですが、デザイナーの能力に頼る部分が多くて、開発にかなり時間がかかりました。

またそれとは別に、前々から剣と魔法という世界観を持った純粋なロールプレイングゲームを作ってみたいというのがあったんです。この２つの部分が融合して、今回の作品が生まれてきたわけですが、キャラクターがこれだけ滑らかに動くので、男にするのはもったいないということで、可愛い女の子にしました(笑)。メインデザイナーは前からいい雰囲気の絵を描いてまして、それを生かしたものを作りたいなと思ってたんですよ。それでやってみたらうまくマッチして。背景のほうもそれに合わせて作っていったんですが、実は、背景はすべてポリゴンで作っていまして、それを角度などを整形したものを２Dデータとして表示しています。とにかく手間ひまがかかった作品ですね。

キャラクターの大きさもこのゲームの特徴なんですが、「このサイズのキャラがサターンで動くわけない」と思わせるのが狙いでして（笑)、実際にRAMカートリッジも使わないで動いているというのを見せたかったんです。それでここまで大きくしたんですが、敵キャラもドラゴンはあれだけのサイズで、いろいろとパターンを持ってますから、「どうやってそんなことをやっているんだろう」と不思議に思っていただけるとうれしいですね。

サブキャラクターの存在は、主人公のグラドリエルだけでは、どうしてもストーリーの一方向からしか見せることができません。ストーリーをもっと違った方向からプレイヤーに見せるために、今のような章立ての形に設定しました。グラドリエルの章で、あるイベントがあった時に、その時はすべてがわからないままで、例えばエドワードの章で同じイベントをエドワードの側から見ると「ああ、こういう風になっていたんだ」というのがわかってくるような形になっています。ですから、４人分のキャラでプレイし終わってからさらなる謎が出てくるかもしれませんね。

あと戦闘シーンですが、二転三転していまして、初めはコマンドバトルのような形だったんです。でも、これだけ動きのあるゲームなので、もったいないという話になりまして、格闘の要素を持ったアクションを入れ始めました。正直、アクションを入れたことで、調整項目が増えて開発の方が大変だということもありますけど(笑)、アクションが得意な人しか遊べないかというとそうではありません。それはアイテムをうまく使っていくことで、アクション部分をサポートできるようにしています。アイテムは非常に種類も多いですし、持てる数が決まってますので、どんどん使って、いろいろと試してもらいたいですね。

開発自体はかなり以前から進めてまして、ようやくみなさんにお見せできるクオリティになってきました。内容的にも自分達でも作りながら進んできた方向は間違いなかった、目指した部分に近づいているなという感触はあります。発売までもうしばらくありますが、発売されたら各キャラの細かい動きをじっくりと見てほしいですね。

キャラクターの細かい動きを見てほしい

SEGA SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

本誌初登場タイトルも満載のこのコーナー。発表ほやほやの最新タイトルをコレクション。

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

発売直前の話題のサターンソフトを一挙に紹介！今回もお見のがしなく。

NEW! スティープ・スロープ・スライダース

完成度 70%

●パック・イン・ソフト●10月発売予定●価格未定●スポーツ●全年齢推奨

クールでナイスなスノーボードアクションゲームが、サターン襲来！ 白銀の世界を疾走せよ。

世界の有名コースをすべりまくれ！

今やウィンタースポーツの代名詞にもなった、スノーボードがフルポリゴンゲームになった。起伏に富んだコースを、テクニックを駆使してさっそうと駆け抜ける快感を手軽に味わえる。用意されたコースは全部で6種類。「ハーフパイプ」を含む世界の有名コースが収録されている。ゲレンデ以外にも、樹木が生い茂る山間も滑走可能な「エクストリームモード」も搭載。よりリアルでエキサイティングな滑りが堪能できるぞ。実在コースをスピーディに滑りまくることができる、イカしたアクションゲームなのだ。

クラブやドリフトターンなど、細かな技や派手なアクションを組み合わせてポイントを稼ごう。ジャンプの最中にできるクラブ・バリエーションも、豊富に用意されているぞ。

イカスすべりを見せつけろ！

舞い上がる粉雪が、プレイヤーの軌跡を美しく際立たせる。実際のゲレンデなら足がすくんでしまうような急斜面も、ガンガン攻めることができるのだ。

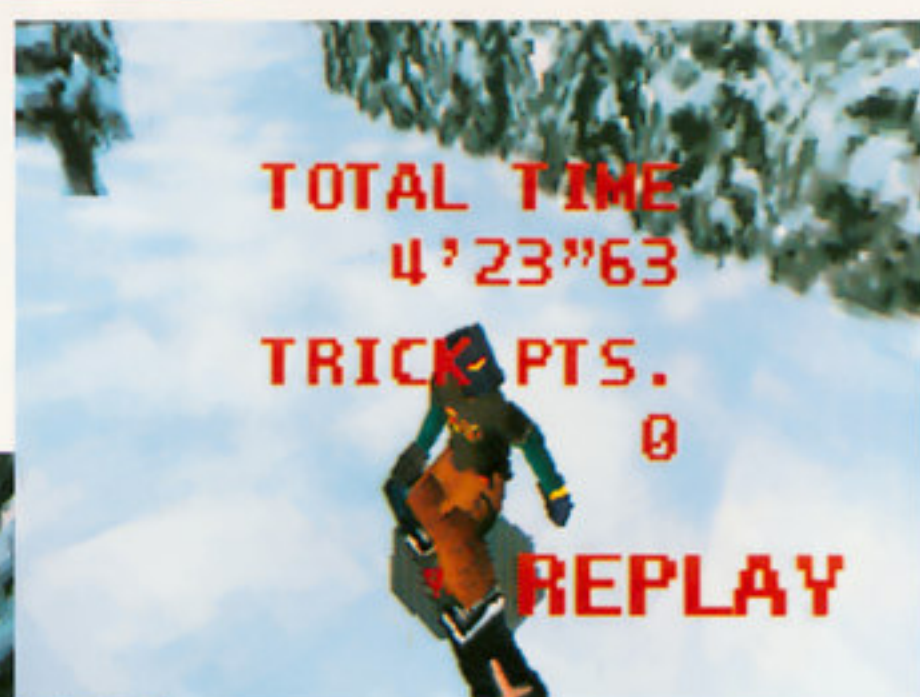
針葉樹が生い茂る山間でのスライディングは、早めのコーナーリングとコースの把握が重要ポイント。衝突によるタイムロスは、レコードに致命的な影響が出てしまうのだ。

実はかなりの高低差がある急斜面のトンネルの中。左側に見える白い壁は滝なのだ。しかし、きれいな滝にゆっくり見とれている暇はない。ここを抜ければもうすぐゴールだ。

コースセレクト画面はこんな感じ。今のところすべてのコースは完成していないが、製品版では他にスペシャルコースもあるらしいぞ。

8人の中からプレイヤーキャラを選ぶことができる。かなり個性的なメンバーだ。スタイル同様、滑りもカッコ良く決めたいね。

リプレイモードですべりをチェック！

ゴールの後には「リプレイモード」で、自分のスライディングをいつでも鑑賞できる。コースの要所要所に置かれたカメラが、プレイヤーの動きを追いかけてくれる、TV実況風のリプレイなのだ。プレイヤーの視点ではないので、コース全般をチェックして把握する上でかなり役に立つのだ。第三者の視点で自分のすべりを見つめることができるので、プレイ中には気がつかなかった攻略法もチェックできるかも!?

プレイヤーの多彩な動きを、客観的な視点から鑑賞できるのでとても面白い。高低差のある崖をジャンプしていたり、とてつもない急斜面を滑走していたことを思い知らされたりもする。

ときめきメモリアル対戦とっかえだま

完成度 50%

●コナミ●8月7日発売●5,800円●パズル●全年齢推奨

移植が待ち望まれていた「対戦とっかえだま」。ときめきバージョンで期待もさらにアップ！

「とっかえだま」とは、せり出してくる「たま」の配列を入れ換えて連鎖を作るパズルゲーム。タテ、ヨコ、かぎ型に3つ同じ色が並ぶと消える仕組みだ。玉を消した分、相手に「こだま」を降らせることができるが、消したい色や場所へ自由にたまを持ってこれるので、長い時間プレイを楽しめるのが今までの落ちモノと違うところだ。

さて「対戦ぱずるだま」に続く「ときめき」仕様だが、なんといっても、全員の水着姿を見られるのがファンにはうれしいところ。もちろん、サターン版のオリジナル要素もバッチリ用意されている。本編の「ときめき」とは一味違った彼女達との思い出が作れるかな。

ごぞんじ、きらめき高校の女の子11人の中から使用キャラを選択。

ハンデや対戦数を選んでスタート。1試合ごとにキャラ変更もできるぞ。

勝敗は最後までわからない。爆発的な連鎖を起こして一気に逆転もできるのが魅力。

制服・私服にも

水着姿だけでは寂しいという人は、他に制服や私服姿も選択できるようになっている。また、ある方法で、私服や水着の色を変えてプレイすることも……。

おなじみの制服姿。私服姿を見ると、各キャラの性格がよく表れている？

連鎖が発生すると、中央のチビキャラも一生懸命アクションしてくれる。

勝ちポーズは変わらないけれど、水着姿とはまた違った雰囲気だね。

黒板のメッセージ…読んでね

学校行事や誕生日、季節ごとにメッセージが変わる黒板。見逃さないようにしよう。

オープニング ときめき コレクション

Tactical Fighter

●メディアリング●9月発売予定●6,800円●育成戦略格闘●全年齢推奨

完成度 70%

今回は華やかなビジュアルシーンを中心に紹介しよう。気になる格闘要素は続報をお待ちあれ。

一流の格闘家になるためには……息抜きも大切な要素です

父の失踪をきっかけに、格闘の道を志す少女、榊（さかき）瞳。彼女を陰謀渦巻く闇の武術会で優勝できるだけのファイターに鍛え上げげることが目的という、一風変わった育成シミュレーションがこの「Tactical Fighter」である。優秀な格闘家を集めるべく開催される闇の武術会は強豪ぞろい。だがそこで勝ち抜く以外、彼女の父を連れ去った組織との接触は見込めない。トレーニングに妥協は許されないけれど、特訓ばかりじゃせっかくの才能もつぶれてしまう。適度にお休みをあげて、能率の良いメニューを組んであげよう。

夏 Summer

夏といえばやはり水着はお約束!? 夕焼けに染まる海をバックにたたずむ瞳。時には格闘を忘れ、2人でこんな休日を過ごすのもいいかもしれない。

秋 Autumn

浴衣を引っ張り出してお祭りに出かけた時のスナップ。神社の境内でホタルに出会い、思わぬ先客に瞳も顔をほころばせる。

レクリエーション
Recreation

訓練の疲れを癒すには、休息をとるのが一番。だが、レクリエーションには結構お金がかかるのが難点だ。ここで紹介したもの以外にもピクニックや温泉、エステなどがあるぞ。

冬 Winter

スポーツ万能の瞳は、スキーもスノーボードもお手のもの。でもあまりはしゃぎすぎて、後の訓練に差し支えなければいいんだけれど。

普段のスケジュール管理もしっかりとね

前にも紹介した「アルバイト」と「トレーニング」のほか、メニューには「各種セミナー」、「入門」などの項目がある。セミナーは精神を鍛え、武道の基礎となる理論や心得を学ぶ場所、「人体構造セミナー」といった内容から「自己啓発セミナー」までその成果はさまざま。入門は他流派の門下生となり、一定期間修行にはげむもの。「空手」や「マーシャルアーツ」、果ては「裏新体操」といった武術もマスターすることができる。各武術の奥義を会得すれば、使える必殺技も増えるぞ。

通常イベントもいろいろ……

謎の組織から父を救うため格闘に明け暮れる瞳だが、やっぱり年頃の女の子。日常のイベントシーンでは、1人の少女としての捉えた瞳の姿が描かれている。一方、トレーニング時やアルバイト中に発生するイベントは、ストーリーに直接関わるようなイベントが多い。たとえばライバルの挑戦や、新たなキャラクターとの出会いなどがあり、それによって物語はさらに核心へ迫っていくのだ。復讐・功名心・理念・夢……それぞれの目的は異なるが、最終的に彼らとは闇の武術会「S-グランプリ」で相対する。君は事の真相に迫ることができるか!?

衣替えもひと苦労

部屋に散乱した服の山！ 何事かと思えば季節の節目だから衣替えを……とのことだけど、こりゃ大変そう。手伝ってあげる？

こんなシーンも!?

風呂に入ろうと思ったら、なんと瞳が入浴中だった。騒がれるわ怒られるわで大弱りだが、目の保養にはなったかも……。

何ができるかな？

買い物袋を手に帰宅した瞳。夕食を作ってくれるらしいが、腕前は!?

NEW! スコーチャー

●アクレイムジャパン●8月発売予定●5,800円●レース●全年齢推奨

完成度 90%

猛スピードのスーパーバイクで風になれ。ライバルを押さえて、チャンピオンを目指すのだ。

スリリングな近未来バイクレース

西暦2021年、相次ぐ戦争と公害で人口は激減していた。そんな人々の間で、大人気のモータースポーツが誕生する。それが「スコーチャー（疾走する物体）」だ。ハイセンスなテクノサウンドにのって、ツイスト、ターン、チューブなど、スリリングなギミックが施されたコースを走破していこう。全6レースを勝ち抜く「チャンピオンシップ」の他に、ベストタイムを競う「タイムアタック」、そして練習用の「プラクティス」の3つのモードが用意されている。

トリッキーなコースをハイスピードで駆け抜けろ！

スタート3秒前。レース前の緊張感が伝わってくるね。スピードバイクはバリアのようなものにおおわれている。

美しいゲーム画面は32,000色。細かく貼り込まれたテクスチャーと光源処理が、近未来のムードを盛り上げる。

3つの視点から、操作しやすいものを選ぼう。タイムアタックモードでベストラップを叩き出せ。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

●セガ●今夏発売予定●価格未定●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 ？%

ジワジワと情報が出てくるようになった「サカつく2」。今回は試合前の画面で新情報を公開！

試合前に見られるデータもさらにくわしくなっているッ!!

試合前の各種情報は、作戦を立てる上で重要な要素のひとつ。前作では選手個人のデータしか見られなかったが、「2」ではチーム全体のバランスも見られるのだ。これを見ながら選手を起用せよッ！

勝利プレミアム

もっとも活躍した選手へ与える懸賞金。前作と同じだ。

選手の能力ゲージ

攻撃力、守備力、疲労度をゲージで見ることができる。ここも前作とまったく同じ。

NEW クラブ総合力

チーム全体の総合力をグラフで表示。控えの選手と入れ替えることでグラフも変化。

川村選手がマズい！

チームの総合力を高めるには、疲れていたり調子の悪い選手を交代させるのが一番。

控えのMFは……

控えのミッドフィルダーは大丈選手と大東選手のふたり。選手データで能力を確認しよう。

大丈選手で決まり！

大丈選手のほうが能力的に上。灰色に点滅する川村選手を早く控えにまわしてあげよう。

交代しとけッ!!

これで交代終了。選手交代したら、さっそくチームの総合力をチェック。強くなった？

トップアングラーズ ～スーパーフィッシングビッグファイト2～

完成度 100%

●ナグザット●6月27日発売●5,800円●釣り●全年齢推奨

渓谷や湖沼を自由に動き回って、絶好のポイントを探しだせ。さまざまな淡水魚を釣りあげろ！

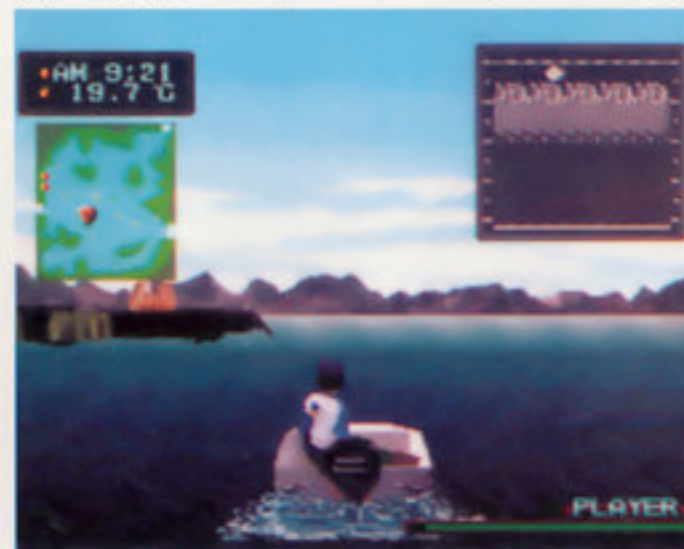
本格バーチャル釣りゲームなのだ

従来の釣りゲームは、釣り場が固定された物ばかり。それでは釣りの本当の醍醐味は味わえない！……ということで、このゲームは、全フィールドをポリゴンで表現。プレイヤーが、釣り場を自由に移動しながら、魚がいそうな場所を探し、キャスティングできるのだ。

ゲームモードは、好きな魚を狙える「フリーフィッシング」と、4つの大会に参加できる「グランプリ」の2種類。「フリー～」では魚の種類や仕掛けをはじめ、季節や時間まで細かく設定して、楽しめる。初心者用に釣り方や、魚の種類の解説がされたモードもあるぞ。

おなじみのブラックバスから、フナやコイ、そしてナマズまで。あらゆる淡水魚釣りを網羅。

ヒットすると水中の画面にチェンジ。イワナが食いついたようだ。あせらず弱るのを待とう。

こちらは川の上流。川岸を歩き回って、釣れそうなキャスティングポイントを見つけよう。

湖やダム、そして沼では、舟着き場からボートに乗ることができる。魚群探知機付きなのだ。

絶好のポイントを探して釣りまくれ！

ポイントを決めたら、あとはじっくり構えて魚を待とう。仕掛けや餌だけでなく、時間や天候による水温や水質の変化も鍵を握っているぞ。君は何匹の魚をゲットできるかな。

Cat the Ripper 13人目の探偵士

完成度 100%

●トンキンハウス●7月中旬発売予定●5,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

本格ミステリー作家として名高い山口雅也氏の原作をゲーム化。連続殺人事件の謎を解き明かせ！

プレイヤーの頭脳に挑戦する本格ミステリーアドベンチャー

ある朝目覚めてみると、見知らぬ部屋に監禁されていた主人公。そのかたわらには、血にまみれた探偵の死体が……。このような状況下から物語は始まる。犯人は自分なのか？　記憶を失った主人公にはそれすらもわからない。ただ言えることは、このままでは自分は殺人犯に仕立て上げられてしまうということ。慢性的な失業率の高さ、人心の荒廃から犯罪大国と化したパラレルワールドのイギリスを舞台に、この難事件を解決することができるだろうか。すべては君の判断にゆだねられている。

突然現れた奇妙な風貌のコンビはれっきとした大英警察の刑事である。まずこの2人から逃げないことには一生を牢獄で過ごすことになるぞ。

アイテム入手が事件解決の鍵を握る

後々何が役に立つかはわからない。取れるものは必ず取っておくこと。かなりの手順を踏まないと入手できないものもあるぞ。

殺された名探偵と見知らぬ自分の顔。自分は誰なのか、本当に無実なのかも不明である。

「猫（CAT）」と呼ばれる犯人は、童謡になぞらえ13人の探偵士を殺害している。無実を主張するには、「猫」を捕まえるしかない。

ILLUSTRATION:KEITA AMEMIYA

グラフィックデザイナーからひとこと

カンゾウについて語るとすれば、それは「愛」です。キャラ的には、わがままで理不尽で意地の悪いヤツだけど、どこか間抜けで、その辺りにも「愛」を感じてしまいます。もともとあまり登場しないキャラだったのですが、自分の頭の中で、どんどんカンゾウが動いていって、出番が増えていきました。まさに、「愛」の成せるワザではないかと思います。　　（ギブロ・澤田典宏）

私が参加したときには、すでにカンゾウの性格設定だけ終わっていたんです。澤田との動作についての打ち合わせで、会話の端々に「愛」を感じました。多関節のグラフィックは、澤田の「愛のチェック」が厳しくて、とても苦労しました（笑）。でも、出番の多いキャラですし、とにかく丁寧に描きました。おかげで面白いキャラクターになったと思います。（ギブロ・崎山啓之）

手下のクリオンをこき使ったり、八つ当たりしたりしている、この島の乱暴者。「勝負」が好きで、家まで押しかけたり、あちこちで待ち伏せしたりと、何度もガープ博士に「勝負」を挑んでくる。いつも強気な自信家で、負けず嫌い。でも、負けると放心状態に陥り、じだんだを踏んで悔し涙を流したりと、ストレートに喜怒哀楽を表現する。理不尽に、さまざまな「勝負」を一方的にふっかけるわりには、勝つと調子に乗って、自分から再勝負を持ちかけて墓穴を掘ることもしばしば。どこか憎めない性格。ただ、妙にガープ博士につっかかるのは何故だろうか？

雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ツ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

「七ツ風の島物語」は、まさに雨宮慶太ワールドそのもの。この連載では、このゲームに登場する多くのキャラクターたちや、グラフィックなどを通じて、ソフト発売までの間、この雨宮ワールドの世界観を存分に紹介していく。

SEGASATURN

闘いという悲しき運命(SADAME)に従い。

●超高速&超立体バトル!!
新システム「DDシステム」を導入し
天井・壁を使った立体空間を
戦闘フィールドとして使用。

●もう“待ち”の状態を有利とさせない
攻撃重視のゲームを生む新システム!!

●技・コンボはあくまでも美麗に!
「モーションキャプチャー」の技術、
それはディ・サードにおいても重要な要素。

●剣と拳とのフルコンビネーションバトル!
剣(武器)と拳(素手)との要素の
流れるような連帯感を実現。

TBSラジオ
「小安・氷上のゲムドラナイト」
TBSラジオ(日)25:00〜/MBSラジオ(日)21:25〜/HBCラジオ(日)25:00〜
好評オンエア中の「小安・氷上のゲムドラナイト」にて“D-XHIRD”がラジオドラマ化(6月末まで)! ファン必聴!!

NOW ON SALE 5,800円(税別)

D-XHIRD ディ・サード™

DREAM ACCESS

読者投稿コーナー★ドリームアクセス

PERSONALITY
がすけつ

ぬおおおおっ！　セガオフィシャル・サクラ大戦フィルムブックの仕事で超！忙しいっす。コスプレダンパに行くヒマ（笑）もないッ！　というわけで、はげましのおたよりください。

ゲームる今週記

こんにちにゃ。猫モードのがすけつです。暑いので、こたつじゃなくて、ふとんの上でタオルケットと戯れて丸くなってます。窓は開けっ放しで、クーラーはつけずに扇風機だけ。うーん極楽だにゃ～。っていう夢を、編集部の床で見ました（笑）。いと悲し。さっさとハガキ行こっ。

家の掟で、夜12時以降はゲームができない。そんな自分を、こっそりデジタルシンデレラと呼んでいる。　（東京都・夢月聖良）

あっ、MOON2号ちゃん改め、夢月聖良ちゃんだ。僕がつけた名前、気に入ってくれたようで嬉しいっす。で、デジタルシンデレラ。やっぱり、パワーメモリーの中に大事なガラスの靴を忘れてきてるのか？　たとえばパズルゲームの自分しかクリアできなようなステージエディットデータとか……ああっ、暗いッ！

がすけつさんって呼ぶの面倒くさいから、けつって呼んでいい？　だめ？
（岐阜県・神風　光）

実際、がすけつの先輩系の人は、がすけつのことを、「けつ」と呼びます。また、かんなちゃんなど、仲良し系の人は、「けっちゃん」と呼ぶことが多いです。他に、「けつさん」というのがありますが、これは自分でもどうかと思います（笑）。

がすけつさん、パチカ持っていたんですか。いいなー、欲しかったんだよなあ。確か、技の出し方で段位とかあったと思うけど……。わしも買おうかな、楽器屋で売ってるの？　（大阪府・勇将）

売ってるよ。2個セットで1000円～1200円くらい。インストラクションビデオも出てるから、なんにも知らなくても始められるし。読者のみんなでパチカをマスターして、ユニット組んでゲーム関係のイベントに乱入するか？　うーん、いいかも。

がすけつさん、初めまして。さて、お風呂をお探しのようですが、会社の近くに「銭湯」があるのをご存知ですか？　箱崎町のそばだと、木村湯、世界湯、松の湯があります。銭湯でよろしいのなら、ぜひ利用なさってはいかがでしょうか？　今後もサタマガ発展のためにがんばってください。
（東京都・しげちー）

「がすけつ」から始まるハガキを3連発。ああ……むなしい……。そう銭湯。松の湯さんは、編集部が引っ越す前に、何度かお世話になったことがあるよ。今は、アクシオンていうサウナがメインなんだけど。やっぱり銭湯のほうがいいかなあ。

ポイント制になった今、私のハガキの採用率が、かんなさんの回に低くなるという現状を冷静にふまえ、今週を「対かんな強化週間」と勝手に銘打ってみたい。手はじめに、思いっきりコビてみたい（超ネガティブ）。いやー、かんなさんて本当に美人（見てないけど）ですねえ。その細い（見てない）脚が、特にセクシー（見てない）ですねえ。ああ、そのグラスを持つしぐさ（全然見てない）が、もうセクシィ。
（和歌山県・うの助）

そんなハガキを、がすけつの回で採用してみたい。ていうか、採用してみた。個人的には、かんなちゃんにはメガネが似合うと思うんだけどどうか。あ、見たことなかったね。

根っからVFファンの夫はアイスもVFを指定。おまけのシールを楽しみにしている夫って、ちょっとカワイイ。でも「一にバーチャ、二にバーチャ、三、四がなくて五に私」は勘弁してほしい……。
（新潟県・ラスカル）

がーるずぶらぼーのハガキを盗んできました。なんですな、五番目にちゃんとラスカルさんが入ってるあたり、まだ幸せですな。僕なんか、「一に仕事、二に仕事、三、四も仕事、五も仕事」だし。あ、その前に用意しなきゃならんもんが……。

今流行のたまごっち。僕の家にはセキセイインコがいるのですが、やっぱり生きているほうがカワイイです。しゃべるし。30gしかないのですが、小さい体でがんばっているなと感じられます。でも、ゲームより安いのがかわいそうで……だって、うちのタロウは700円なんです!!　（名古屋市・虫）

そう、がすけつもたまごっちを入手したのだ。今、かんなちゃんと長生き勝負でがんばってます。キーボードに向かいながらの子育てと、パチンコを打ちながらの子育てでは、どうやらキーボードのほうに分がある様子（笑）。生命に関わる恐れがあるので、子連れでパチンコ屋に行くのはやめましょう（笑）。なんちて。

本屋の駐車場でのこと、駐車場を示す「→P」という看板を見て、高校生くらいの少年2人が「肘だ」と言っていた。
（新潟県・下段3号）

うぇ～（池袋サラ氏の口癖風）、確かに肘だ。どっか「ふっはっほっ」の看板とかないっすかね。ないか。

あっ届いた。　（東京都・イ中イ非）

はい、すいません。ポイント移行前の掲載分に対する図書券の発送は随時行っております。

今週のお腹から声を出してみよう！

埼玉県・ごん太

確かに、考えられる最低点は1.0000だね。でも、あったらやだなあ。0点のソフト。

神奈川県・猫文鳥

買ってこないように。っていうか、売ってないし。ナイツの唇が厚いのもイヤーん。

東京都・クレイジーじじい

僕は、そんなあなたと友達になりたいと思ってます。腹式呼吸からはじめましょう。

SEGA SATURN USER'S CONFERENCE'97

サターンおよびサターンを取り巻く環境についての意見を、広く取り扱うコーナーです。

キャラゲーについて

香川県・桜

最近はキャラゲーというものも目につくようになりました。キャラの特徴を生かすことで、ゲームをより楽しくすることができるのであれば、キャラゲーが制作されることもいいことであると思います。しかし、ソフトレビューなどで、「ファン向けのソフト」などと書いてあるのをよく見ますが、私はそういう状況に疑問を抱きます。ゲームは万人が楽しめてこそゲームであると思いますのでファンでないと楽しめない、というのは変だと思います。メーカーとしては、作品の雰囲気を壊さないようにと思って作っているのかもしれませんが、そういうのはゲームにする意味があるのでしょうか。つまらないなら買うな、と言われたらそれまでですが、メーカーは利益だけを求めてソフトを作るのはやめてほしいです。そのキャラを使っておもしろいゲームを作り、ゲームからその話を好きになってもらおうと思うぐらいの意気込みでいてほしいです。

これからどーする？　サターン！

東京都・バーチャでポン！

最近はすっかりPSに押され気味で元気のないセガサターン。そこで、何かいいアイデアはないかと考えたところ、あるじゃないですか！　セガにはアーケードというフィールドがある！　そこに、入出力のできる端末を置くんですよ。そして、パワーメモリーなどのカートリッジを使って、サターンとデータのやりとりをする！　どーですか、お客さん！　例えば、ハイスコア大会、ステージやキャラクターの追加、もう一歩進んで、データのやりとり自体が、ゲーム内容にかかわるようなゲームを作るなど。最終的な目標としては、この「新しいゲームを作る」っちゅーことなんですよ！いうなれば「準通信ゲーム」か？　これでアーケードの端末の前に、カートリッジ片手にズラーっと並ぶ人々の姿が見れればいいなぁと思ったりして。どーですか？

ネオジオはアーケード筐体でメモリーカードを使えるよね。

デジタルダンスミックス続編は？

兵庫県・メイ犬神

AM2研の皆々様!!　デジタルダンスMIXの続編はどーなった？　いくらなんでも間隔あきすぎじゃないかい？　年明け早々にどかーんと売っておいて、次はないのか!!　サラとパイは進行中、って記事は読んだけど、第2弾でそれを出すつもりですか？　も少しアーティストで行ったほうが良かないですか？　今なら、SPEED、MAX、SMAPそしてPUFFY。華原のトモちゃんもいるぜ！　サラ、パイは、また違った方法の攻め方がいいと思うんだけどなあ。ただ心配なのは、トモちゃん以外はみんな、団体さんだから苦しいのか？　ってこと。がんばってくれ、セガ！

個人的には篠原ともえを希望。

この一日を考える

大阪府・GUY神

この前ソフトやで「下級生」を買って、レジでお金を払っている中学生くらいの男の子を見かけました。その少年は店員（女性）が値段を告げると、急に顔を真っ赤にして、焦りながら、財布から1000円札数枚と小銭をたくさん出したのです。どうやらお金が足りないらしく、しまいには5円玉まで出してきたので、店員も「早くしてください」「お金足りるんですか」などと言ってイライラしだし、少年の後ろには5、6人の列ができてしまっていた。たまりかねた僕はサイフから1000円札を出し、カッコよく、これ使えよ、と言ってあげようと思ったのですが、5000円札しかなかったので、500円玉をトレイの上に出してあげました。すると店員は「あと125円です」とすました顔で僕を見るので、しかたなくそれも出してあげました。あとから聞くと、友達に買ってきて欲しいと頼まれたんだと（でも本当はパシリにされているようだ）。僕の625円が心ない輩のために使われたのかと思うと、その日はなんかむなしい一日でした。

良ゲー発掘連絡協議会

●メジャーだけど、AZEL発売前にどうしても検証しておきたい。パンツァードラグーン、1と2、どちらが好き？　私は1です。1は「観せる」比重が大きかっただけに、2へ移行し特撮レベルに退行したように思える。初めに目につく、キャラと背景の変なトリミング。敵の視認性を高めるためとも解釈できるが、通常は彩度の高い色でラインを置けばすむこと。1の客観視点に対し2の主観視点のデモはエピソード間の関わりを稀薄にし、プレイヤー＝主人公のゲームの公式として疑問を残した。1の重厚なデカキャラの動きは、軽快に改悪された。そして最大の違い「大空を飛ばない」。2になり空が低くなった。AZELに望む、大空を飛びたい。（福島県・南斗ボム）

どっちも困ります。

↑富山県・上本メツヲ

COMIC d・A

←福島県・中野貴仁

「下級生」より。これ見て、翔丸っていう漫画を思い出したんですけどご存知ですか？

←福岡県・ドイシ

ナイシ。タイトルの腰砕けな感じが、漫画に微妙なアクセントを加えておりますな。

←東京都・イ中イ非

超速度で反応する無敵CPUが相手だったりして。ナニをどーしても勝てなくて吐血。

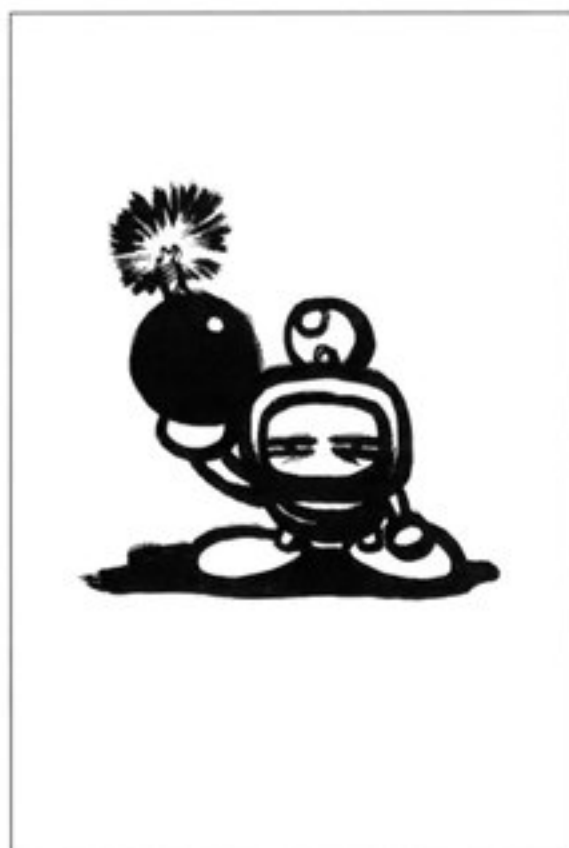
←鹿児島県・○わ

日本語的には「注水」よりも「充填」のほうが正しいのかもね。あああ、苦しそう。

業界探偵倶楽部

技名：ボツハガキパンチ
なに！　怪人mk11！　業界探偵倶楽部を乗っ取るだと！　このコーナーは、俺が唯一載ることのあるコーナーなんだぞ！　このコーナーを乗っ取るのなら、まず俺と戦え！　数々のボツハガキの恨みを込めて……おっと、その前に、ボツハガキを出したみんな、俺に力を分けてくれ！　おお！　パワーが漲ってくる！　食らえ！　必殺、ボツハガキパーンチ！　……フッ、ボツハガキある限り、このコーナーは不滅だ！
（愛媛県・海の魔王）
欠「……なんか情けないな。
東「でも見て！　怪人mk11は完全にグロッキーよ。ほら……。
11「……さすがに、誌面に踊る活字の影で、その屋台骨を支えるボツハガキパワーは強力だな……。
欠「……mk11……。
11「完璧に、俺の負けさ……。このコーナーは……諦めるよ……。
欠「って、コラ！　他のコーナーを乗っ取るつもりかい！
東「そ、それは！　飛騨高山の職人が丹精込めて作ったバーチャガン（熊本県・与謝秀明）！　しかも実動！　さらに言うなら違法！
欠「俺だって、こんなものは使いたくないさ。でも……このページを守るために……許せ、11……。
東「なんだかわかんないけど凄いドラマに展開してるーッ！
11「ぐ……ぐはっ……そんなもんが……あるなら……最初から……出し……とけ……。て……いうか……救……急車……呼んで……。
欠「次回、感動の完結編！
東「えーっ、まだやるの!?

毛筆相談所

キャラクターに対する愛を、勢いよく筆にぶつけ、思うさま表現するがいいさ！　と、若干ナゲヤリっぽい感じがするこのコーナーでは、みなさんの激情あふれるハガキを募集しまくっております。んで、今回はこの2枚。ボンバーマンと、スレイヤーズろいやるからヤバ目なリナ。とらまるさんにこういう芸風があるとは思わなかったっす。みんなももっと送って！

兵庫県・とらまる

神奈川県・獣将軍Y

素敵な攻略法♥

★早起き攻略法
●朝、どーしてもこの時間に起きたい！　そんなときは、テレビのタイマーをその時間にセット。目覚ましよりも寝覚めがいいです。見たい番組のチャンネルに合わせておくと、効果アップ。残念ながらタイマー付きテレビを持ってない人は、目覚まし時計を自分から離れたところに起きましょう。高いところがモアベターー。止めるために起きなきゃならないから、枕元に置いておくより効果が高くなります。それでも起きられないという人は、親に叩き起こしてもらってください。
（東京都・川田光一）
ゲームのサントラやら、好きなアーティストのCDをコンポにセットしてタイマーをかけるとか。親がいなければ恋人or知り合いにモーニングコールしてもらうとか。電話って、話をしなきゃいけないから、かなり効果が高め。あと、起きたい時間を10回唱えてから寝るといい、なんて噂を聞いたことがあるけど、どうなんでしょ。

企画屋バーチャル

★バーチャリン
●貯金箱に、小銭を入れて楽しむゲーム。まず、自分で貯金箱を作る。木でも、粘土でもOK。好きな材料を選び、作ったら、1円から500円まで選び、年代を決めて、完了。あとは入れるときのチャリンを愉しむだけ。満タンにすると、免許皆伝。それからは、銀行に行き、預け、通帳に振り込む金額増やす。最終的には銀行経営シミュレーションになり、世界一を目指す。　（千葉県・セロハン）

★バーチャセンター
●ゲーセン経営ゲーム。プレイヤーはゲーセンのオーナーとなり、あらゆるジャンルの筐体をどこにどう置くか、1ゲームいくらにするかなどを決定し、いかにゲーセンを大きくできるかというもの。人気のプリクラの配置は特に難しく、群がる女子高生をどう対処してゲーム客を増やすかが最大のカギとなる。また、経営がうまくいくとVIPとしてバーチャ四天王などが訪れる。しかし、クレジットの値段を下げすぎたりと、過剰なサービスを施すと、客層が悪くなり、かつあげなどの犯罪が多発。最後はPTAに訴えられ経営不能となってしまう。　（東京都・カシオンS）

今週のまけるさん

香川県・凍峰蒼威

熊本県・しおこんぶさんが、うすた京介先生なのかどうかの確認、いまだに取れず。

◇◇◇◇◇ 若旦那は今!! ◇◇◇◇◇

発見地：古代遺跡の雑誌（?）
この前、某古代遺跡の雑誌に、二本の足で立っている鳥＝ペンギン＝旦那が！　何でも5000年も前にエジプトで発見されたようで、人々はその鳥を神のようにあがめているのであった。あの顔のあどけなさはまさしく旦那だ。旦那、あなたは僕らの想像以上の存在なのか!?　そして、旦那を神を思っている人たちは、若旦那なのか？
（石川県・タゴ）

発見地：北海道札幌市
先日、我が家から徒歩3分の場所にある某ゲーセンに行くと、何ともいえない不気味なおっさんがじーっとこっちを見ていた。しかも、ゲームとゲームの隙間から。その2日後、同じゲーセンで、僕がZERO2をやっていると、同じおっさんが、また、こっちを見ていた。あまりにも不気味だったので集中力を失い、乱入者の殺意の波動リュウに瞬獄殺を喰らって死んだ。僕の50円……。その不気味なおっさんは、若旦那なのでしょうか？　もしそうなら、僕の金、返すよう伝えてください。ちなみにそのおっさんは50歳くらいでした。
（北海道・みそit）

一挙放出 王様の耳

★「ぷよぷよ」、「ぷよぷよ通」、「ぷよぷよSUN」ときたら、次は、「ぷよぷよっつ」というコケティッシュなタイトルになるに違いない。（神奈川県・メガアダプター8X）★「ファイターズメガミックス2」では、隠れキャラとして鈴木部長が登場するらしい。（千葉県・鈴木軍師）★最近サターンに元気がないのは、知らない間にサターン教に破防法が適用されていたためらしい。（大阪府・GUY神）★雪印から、つ、ついに出るらしい「ソニックジャム」（大阪府・GUY神）★実のところ、E0が読み込みの途中で止まってしまうのは、エネミーのしわざらしい。（宮城県・KAZ丸）★このコーナーに送られてくる中で、ボツになるハガキの大半は、すべて現実に起こるネタだからという噂。（秋田県・三浦栄悦）

RINA INVERSE

今週のベスト1

埼玉県・なぎさ波良

はーい、今週のベストはリナちゃんです。目つき悪い気もするけど、愛は十分感じ取れます。欲を言うなら、書き文字の処理をもう少し丁寧にやってほしかったかな。

DREAM MUSEUM

村田蓮爾先生の画集、買っちゃいました。他社だけど。というわけで、近々グルーヴオンファイト特集をしたいッ。って、ここで毎回、特集特集言ってるけど、あんまりやったためしがないなあ。よーし、いっちょやるかぁ！　まず第1弾はあのゲーム、デ…。

GRANDIE

宮城県・ちくばふみ

グランディア。ちくばふみさんは、いつも主線が丁寧で好感持てるっす。あとは勢いだ！

今週のVセイヴァー

LILITH

VAMPIRE SAVIOR

大阪府・鯖のるん

人気集中リリスちゃん。まさに、こ・あ・く・ま、って感じですか。やーん、まいっちんぐ。

東京都・少年ジャパン

アダルトなテイストがイカス、モリガン＆リリス。あ、リリスはアダルトじゃないか。

岡山県・白雪

ハイエロ君が居眠り中。いいなあ、暖かな日差しの中で昼寝。僕も真似したいっす！

今週のがすけつ賞

静岡県・YATO

ラリったラリーという駄洒落のようですが、この春の陽気いっぱいな感じに惚れました。脱力も時には大事。

東京都・とろ

ミニ四駆やりたい。しかし時間が……SS版プレイできるのか、俺？

大阪府・富士美優

じわじわハガキが集まりつつあるカオスシード。特集組めるかな？

神奈川県・ナル

がすけつ語で言うならば、「ぽわん」て感じ。シンプルでヨイなり。

兵庫県・鑑田季里

なんかひさびさにサクラ大戦からマリア。クールな表情がヨイっ。

東京都・夢月聖良

●PROGRAM INFORMATION

今週のDA、いかがでした？　長かった業界探偵倶楽部の闘争もようやく決着。投稿数こそ少なかったものの、個人的にはとても楽しかったので、今後読者参加型のストーリーもののコーナーを企画できたらな、なんて思ってます。

さて、お待ちかね、ポイント制のシステムの発表です。ポイントは、毎回特に面白かったハガキに贈られ、以下のとおりランクアップしていきます。

～DA華族五等爵～

20ポイント：夢幻公爵
　サターン用ソフトか周辺機器(1万円未満)をいずれかひとつ進呈

15ポイント：夢遊侯爵
　サターン用のソフトを、どれでも1本進呈

10ポイント：夢路伯爵
　東かんな直筆イラスト入りホワイトテレカを進呈

5ポイント：夢見子爵
　がすけつ＆東かんなの直筆サイン色紙を進呈

1ポイント：夢想男爵
　DA華族認定証発行

というわけで、みんな、夢幻公爵目指して頑張ってね！

ワープが羽田に WARP やってきた！

拝啓　飯野賢治様

さても、時の流れというものは何とも早いものですな。
奴が青山に足を運ぶようになって、はや五カ月。
リアルサウンドという大ボスを相手に
昼夜奮闘しておるようですな。
わしの見たところ、
さらなる大ボスがその背後に潜んでおるようですな。
誰とは申さぬが……。
　ところで、奴は先頃の声録でデジャブったと漏らしておったようですな。
あれは、奴が遠い昔の記憶が目覚めた、
要するに、その昔より飯野様、
そなたたちと繋がりがあったということですな。
さてもさても、因縁とは実に面白いものですな。

奴に憑くもの。

ワープ企画部
ゲームデザイナー
渡辺 修

前回は手紙を書く気力も体力もなく、消えてしまった渡辺氏。今回はリターンマッチ(?)を申し込んできた。さすがワープの長老らしい、古風な文体。いったい何時代の人なのだろう。(ワープでは最年長ですが実際はお若いのです)

ワープ代表取締役
飯野賢治

先日原宿で人を待っていたところ、通行人たちから「あ、エネミーだ」「リアルサウンドだ」と、指さされたとか。飯野氏曰く「俺はエネミーじゃねえっての（笑）」。

渡辺さんへ

そうだ！ 因縁だ！
リアルサンドもそろそろ終りそうだし、がんばるべ。
次はRPGだ！ もっと巨大なボスだ。
早く企画をしよう！ ストーリーを創ろう！ 世界を創ろう！
坂元ちゃんもまた一緒だ！
あ、でも……ハードは何でやる？

飯野賢治

追伸：セガの杉浦くん、パッケージまわりウルサすぎるゾ！ もっと楽しくやろうよ！ 嫌いになっちゃうよ、プィッ！

今月のイラスト大賞
愛媛県　犬50円くん

あむ～ん

紀行文：ワープ企画営業　立澤珠実　「社長と出張・食いしん坊万歳！ 名古屋の巻」

　ワープ立澤です。行ってきましたよ、名古屋！ とはいっても出張、お仕事。しかし！ ということはあっちで食べるごはんはすべて経費で落ちるってことなのだ。ああ、社会人ってステキ。味噌カツ！ きしめん！ ういろう！……むふふ。
　朝、最近引っ越したばかりで立派な社長宅へ迎えに行く。1階のロビーで部屋番号をコールすると、奥様が「あー今出ますうー」。まるで蕎麦屋の出前の催促の返事だ。待つこと約20分。ついに社長登場！ あ、棒アイス食べてる。う、うまそうだ。飯をいっそう美味しく食べようと朝御飯を抜いたことを後悔した。「タクシー来ないね、モゴモゴ」いや、モゴモゴはいいんだけどさ、新幹線に乗り遅れちゃう。……結局予定の新幹線は、無情にも発車してしまいました。
　車中では真面目に打ち合わせ。しかし、朝飯抜きの私は集中力に欠け、耐えきれずにお弁当を食してしまった。それで初めて知ったことだが、新幹線「のぞみ」のグリーン車には座席にメニューがあって、おネエちゃん（注：パーサー。新幹線版スチュワーデスのようなもの）にオーダーすると席まで持ってきてくれるんだぜ！ のぞみちゃん万歳！ （貧乏でグリーン初体験の私が知らなかっただけか）
　帰りは「ひかり」の個室（これも初体験）。それでまたまた初めて知ったのだが、個室って窓に向かって座れるし、食事も頼めば持ってきてくれるし、目覚まし時計もラジオも付いてる。なんて快適なんだ！ ひかりちゃんブラボー！ ってなわけで夕食もお弁当。ちなみに社長は乗車前に私に隠れて買った「みそカツチキン弁当」。結局その日は弁当三昧でした。ああ、私の味噌カツ、きしめん……。
　ところで、「新幹線によって弁当などの会社が違う」ってご存じですか？ 社長のオススメはSPS社の弁当。そんなことまで知っているとは……恐るべし！

飯野氏が食した駅弁の空箱（飯野氏サインつき）にSS版D食＆E0を入れてプレゼント。みそカツの匂いつき。

あてさき

RPG……。飯野氏の辞書に"休養"という言葉はないらしいです。しかし気になるのはハード未決定。サターン誘致に向けてみなさん頑張りましょう！

〒160
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「ワーきた！」各係

4コマDXシリーズ新登場!!
ポケットモンスター 4コマDX デラックス

好評発売中

ゲームボーイの大ヒットソフト「ポケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手によるポケモンワールドに超期待!!

豪華執筆陣 ★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいこ★路みちる★山本まるみ★市川和彦★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠

本体価格728円 A5判・136ページ

表紙イラスト 杉森建

4コマDXシリーズ第2弾好評発売中!
にとうしんでん4コマDX デラックス

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆陣が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣 ★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる他多数 本体価格728円 A5判・136ページ

好評発売中

Super Game Anthology Comic Series

スーパーリアル麻雀PV パラダイス～オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍!真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載!

本体価格951円 A5判・240ページ

闘神伝 アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!

本体価格854円 A5判・200ページ

闘神伝2 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

本体価格951円 A5判・240ページ

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2～ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

本体価格951円 A5判・208ページ

ヴァンパイアハンター Darkstalkers' Revenge アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!

本体価格1,068円 A5判・224ページ

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局:Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.35

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今週は特集（vol.16）の特製周辺機器当選者発表！

発表 セガ第二開発部提供『スペシャルレアプレゼント』当選者はキミだ！

ご応募ありがとう！

大変応募が多くてびっくりしました。それより、もっとびっくりしたのが女性からの応募が多いこと。特にスケルトンに集中してました。女性のファッションで透明もの、クリアものが流行中ですか、そういうのが背景にあるのかな？　黒いパッドはグレイのサターンユーザーさんからの応募が多かったですね。みなさんのご意見、激励はたいへん参考になりました。もちろん全部目を通しました。これからも気軽にご意見頂けましたらありがたいです。ありがとうございました。　第二開発部　戸崎健司

多数の応募には、開発スタッフも大感激！またこうゆう企画があるといいね。

賞品	当選者・コメント
コッパーゴールドの大人のマルコン	香川県・山本久美さん 「とっても綺麗なナイツのイラスト付き。この人にプレゼントしたら、またナイツを遊んでくれるんだろうな、と思って選びました。マルコンプレゼントはナイツファンからの女性の熱狂的なファンが多かったですね」
スケルトンマルコン	千葉県・三浦祐介さん 「白いマルコン好きじゃないと、ずいぶん正直なコメントが目にとまりました（泣）。そんなあなたに白くないマルコンを差し上げましょう！　使ってねっ！」
スケルトンコードレスパッド＋レシーバーセット	東京都・高橋結子さん 「プリクラつきが好評(笑)。若者のカルチャーとスケルトンパッドの市場性について鋭い分析意見、参考にいたします。マルコン、マウスとも、スケルトンモデルに女の子からの応募が大変多かったです。やっぱりお洒落だからかな!?」
ブラックコードレスパッド＋レシーバーセット	大阪府・松本厚子さん 「ＧＧ３台やガン、マルコンなど沢山お持ちの周辺機器の収納方法をわかりやすいイラストで描いていただきました。私たちの作った物が大切にされていて嬉しいです」
スケルトンマウス	滋賀県・中田成紀さん 「音声入力によるゲームのアイデア、面白いですね。私もぜひ遊んでみたいです。いままでにないジャンルのすごいゲームができるかもしれませんね」
金のバーチャガン	新潟県・豊納菊香里 「正直者、そなたには金のバーチャガンを差し上げよう！　そう言いたくなるかわいいイラストつきの応募でした」
銀のバーチャガン	京都府・東濱裕成さん 「専用スピーカーが欲しいところなんですが、市販品でも接続できますよ。アキラがガン（←洒落なのかな？）飛ばしてるイラストが怖かったので選びました」
パールのバーチャガン	大阪府・村井孝子さん 「真珠婚式を迎えるにあたり、ぜひ欲しいとのこと。ご夫婦のますますのご多幸を祈りつつ、ささやかながらプレゼントさせていただきます。ジャネット気分でぶちかましてくださいませ」
白いバーチャスティック	富山県・大門　栄さん 「あまりにへたくそ（失礼）なスティックのイラスト、ピカイチで目立っていました（笑）。プレゼントしますのでどうかもらってやってください」

さらにチャンス！

ここでビックなお知らせ!!　希望者の多かったコッパーゴールドカラーの「最高の手触り大人のマルコン」ご希望の方で、惜しくもハズレた方の中からお1人に「最高の手触り大人のマルコンブラックスペシャル」を緊急追加プレゼント！　さらにスケルトンマルコン希望の方でハズレた方１名に、「海外向けブラックマルコン」を追加プレゼントします。

大人の手触り マルコン・ブラックスペシャル

北海道・坂本円さん

「秋葉原に憧れてる女性からです。どうしてもこのマルコンの感触を触ってみたいというあなたに、希望をかなえて上げましょう！」

海外向けブラックマルコン

兵庫県・金城秀樹さん

「若い方にあげたかったので、あなたを選びました。もっと若い方から応募もあったのですが、決めたのは住所です。震災からだいぶたちましたが、勉強に遊びに頑張ってくださいね！　学校で自慢してください！」

フカザワ提供 情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の２つがあるぞ。

SEGA JOYJOY テレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、１回分（約３分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。６月第２週はソニックチーム登場、第３週は新作ソフト「SONIC JAM」紹介、第４週は「mr.BONES」紹介、でお届けするぞ。

毎週金曜日内容更新。収録時間３分間

地域	番号	地域	番号
札　幌	011-842-8181	広　島	082-292-8181
仙　台	022-285-8181	博　多	092-521-8181
東　京	03-3743-8181	お楽しみダイヤル	03-5380-8600（東京のみ）
名古屋	052-704-8181		
大　阪	06-333-8181		

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月８日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790　大阪　06-948-0606

６月号ではいよいよ新コーナー誕生！　サターン最新情報も満載だぞ！（注：６月号は6/9〜7/18まで。7/19からは夏休みスペシャル）

近くのお店でチェックしよう！ ➡ セガビデオマガジン

ビデマガ７月号は、ラストブロンクス、ファイターズヒストリーダイナマイト、スーパーロボット大戦F、リアルサウンド他、を紹介だ。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評 毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●「NIFTY」メンバーサービス部　03-5471-5806（平日9:00〜19:00　土9:00〜17:00／日・祝・祭日を除く）

フラッシュセガサターン

Vol.17収録タイトル（６月〜）

＜プレイ可＞
- ●SONIC JAM
- ●沙羅曼蛇デラックスパックプラス
- ●マジカルドロップIII
- ●超時空要塞マクロス
- ●はるかぜ戦隊Ｖフォース

＜MOVIE＞
- ●フルカウルミニ四駆
- ●MARICA〜真実の世界〜
- ●サタコレ第２弾
- ●政界立志伝
- ●WILLY WOMBAT

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

Tomoko Sasaki Presents

まなもぉん

ささき　ともこ　NO.4

　私は最近いろいろあって怒りに燃えています。サターンは女の子の遊べるゲームが少なすぎる！もうここに茶ぶ台があったら茶ぶ台をひっくりかえしたいぐらい！…などと、激しいことをいっていますが、私は比較的、無口なほうで、こんなことは普段絶対いいません。

　飲み会へいっても4時間ひとこともはなさずに相槌だけうって帰ってきた記録をもっています。しゃべらなくても周りに違和感を与えない秘技人間空気術ももっています。

　ここ数年は特に仕事人間でつきあいを怠っていたので土日に学生の頃の友達にあってもますます話題にはいっていけません。友達なんていつのまにか旦那をゲットしているし。話題の中心は恋愛の話や仕事の話をしていた昔とは違って現実味あふれた主婦の話へと変わってしまったのでした。私は乗り遅れてしまったらしい。

　そんななか私に話がめぐってくるチャンスがあります。それは私にとって逃したらあとがない一世一代の大チャンスなのです。しかし、最近その話題の流れが3度続けて同じパターンを表わしたので、今回のサタマガ化にふみきりました。

話題の川

セガ広報日誌

これから夏に向け、イベントやら新作がらみやらで何かとにぎやかになりそうなセガCSプロモーション部（もっとも1年中忙しいというウワサもあるけど……）。いちばん近々では、6月15日（日）に東京ジョイポリスでイベントがあるらしい。ん？　15日といえば、この号が出る2日後ではないか！

竹ちゃん

早速「スターウォーズ」をTHXサウンドの大劇場で観てきました!!

　きたる6月15日に、お台場の東京ジョイポリスでソニックイベントが実施されます。まだ最終決定してるわけじゃないんですが、カップルや親子で楽しく参加できるゲーム大会ができればいいなと、企画検討中です。東京近郊にお住まいのみなさんは、ぜひカップルや御家族で（これが大事!!）遊びにきてくださいね。ちなみに、今回のプレス対応は、平野＆竹崎でおこなう予定。ぜひ、彼女や彼氏を連れてきて紹介してくれたまえ!!

フカザワ

雨の日でイヤなこと。歩く時に足に跳ね返るアレ。どーしたら跳ねない!?

　ほーんとに梅雨ってイヤですねっ！　そう、足に水が跳ね返っちゃうんで、みっともなくて大変です。どうしたら跳ねないですむんでしょう。ウチマタで歩いてみたりしてもダメなんですよね。この跳ねを“ヒッパネ”って言う人がいるんですけど、今のところ1人しかいません。あと、この前今年初の蚊に刺されたんです。しかも3カ所。初物らしくかなりかゆかったです。なーんか食中毒も起きやすい時期なのでみなさん気をつけましょう!!

ハニー花谷

誰かロケーションがよくてビールのおいしいお店があったら教えて！

　ど～も～。というわけで、ジメジメとしたいや～な季節がやってきて気持ちも超ブルーになってるかもしれない皆さんに朗報でございます。『mr.BONES』というソフト。社内でも大人気のこのゲーム。めちゃめちゃイカしてるので、発売されたら、ぜひやってみてくれ。特に”FUNNY BONES”というステージは笑えるぞ。広報担当だけど、すっかりユーザー気分となってハマってしまったぜ！

◆◆ハガキ大募集!!

　このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）5F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレス プレゼント　今回はコレ！

意外と反響が多いので、今回も「夜光ソニックスーパーボール」を5名様にプレゼントするぞ。ふるって応募してくれ！

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

全ソフトの今がわかる！
セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年6月6日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.20の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「ー」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「ー」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.148の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	0407	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0629	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.5996	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5518	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.1776	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3172	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3774	—	ハンドル
8	9日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3673	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7602	7.0	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1699	5.66	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3913	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6768	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.5088	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.3677	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.317	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7686	8.66	アナログ
17	10日	麻雀厳流島	アスキー	6800	TAB	5.3333	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.2024	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.6666	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5485	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6187	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.75	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.1428	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.8811	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	8.054	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.7938	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	7.1569	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.2352	5.33	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2475	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	8.5459	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1471	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5497	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1363	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	6.819	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.5324	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	8.7554	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.4692	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.1221	6.0	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3513	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.2461	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.7017	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.271	3.33	マウス
43	21日	リグロードサーガ	セガ	5800	RPG	7.5241	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.125	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.8641	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	8.4563	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7281	8.0	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5545	6.0	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.5616	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3414	7.0	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.1066	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.4285	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1296	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.4926	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.2865	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	6.9872	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6419	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	6.6117	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	4.8923	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.5464	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	9.0177	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.6585	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.4552	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.8666	5.33	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2307	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.139	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.08	6.66	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0023	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.4956	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.0847	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.2352	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.7134	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.3405	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3597	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.3651	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.5047	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.8928	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.2941	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.209	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7051	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.7549	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.5184	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.7777	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.0344	5.33	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6698	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.9263	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6.1785	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	8.2631	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.5974	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5217	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	6.98	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	9.032	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6704	7.0	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.4468	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.2038	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	6.5692	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.6666	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	3.988	—	
99	27日	「占都物語」その1	CRI	5800	ETC	5.5	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.9411	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	7.9725	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.421	3.33	
103	10日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.2358	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.851	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9382	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.9428	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4117	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.2662	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.6	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	6.8162	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.103	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.5507	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.6666	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.4827	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	2.625	4.33	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	8.9884	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1442	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.5351	7.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	7.8571	5.66	
121	24日	シュトラール～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.4117	5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.274	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.2857	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.3333	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	7.5777	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.6078	—	
127	8日	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.6666	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.8461	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.8235	5.33	
130	8日	日向けの想い出十番くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.6511	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.3139	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9355	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1592	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	8.5454	7.33	マルチ
135	15日	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	8.0869	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7073	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.0	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.3235	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1212	6.0	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	2.8585	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	7.0481	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.1785	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.3319	7.66	
145	22日	ゴジラ-列島震撼-	セガ	5800	SLG	7.4555	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.4426	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	3.7247	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.28	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8276	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1161	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.128	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.6666	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9722	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	4.0937	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	5800	SHT	6.6315	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	6.8	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.5418	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.452	8.0	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.5833	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	セガ	1280	ACT	7.9696	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	7.4177	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.5185	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	5.5892	6.0	
165	9日	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	6.7894	5.0	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7333	6.0	
167	16日	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	7.69	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	4.875	6.0	
169	16日	DEATH MASK	パンタン電脳工場	8800	ADV	5.8571	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.9752	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	5800	SLG	8.5843	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.8	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.6111	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	7.025	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.5428	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱/ソフト単体）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.1428	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	6.2	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.1724	6.66	
179	23日	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	HAMLET（博報堂）	5000	ETC	6.3684	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.75	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	7.0816	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2011	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	7.9184	7.66	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.0555	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	7.7021	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	7.2982	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.423	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.081	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.0294	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9146	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	9.076	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5034	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.5691	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	5.2702	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.1136	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.5171	5.0	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.425	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.6086	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.7826	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.1142	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7647	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4285	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2147	9.66	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.2385	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.6949	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	7.6315	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.6559	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.3125	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.4166	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	MIZUKI	5800	ETC	2.7307	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.6688	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5528	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4788	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.281	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.581	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.1749	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.4117	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.2232	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.3943	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	7.0166	6.33	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.2142	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	5.2631	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	6.9259	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.2063	6.33	X
228	29日	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	5.9464	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.75	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドアール	CRI	5800	ETC	8.1086	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.3263	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4175	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1551	—	マルチ
235	5日	鉄球 ～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6.0	
236	19日	3×3 EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.337	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	7.3846	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	1.9923	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	4.8	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.6849	7.66	X
241	26日	THOR ～精霊王紀伝～	セガ	5800	A・RPG	8.5677	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	4.0	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.7833	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3333	7.0	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.1013	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.3294	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.2066	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームプピュラスパニック	BMGビクター／翔泳社	5300	TAB	4.4545	4.66	
249	26日	ゲンウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	3.5454	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.2857	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	3.7333	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	7.9425	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.5	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.8469	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.9301	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！ ～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8028	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！ 3	サミー工業	6800	TAB	7.375	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8627	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.5603	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	6.2	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.1051	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.7741	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1722	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.6881	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	5.9166	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.3518	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	7.2857	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	イマジニア	6800	ADV	4.8076	4.33	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	3.8333	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.35	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.9575	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	2.8571	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.6885	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 ～遥かなる闘い～	SNK	6800	ACT	6.1582	6.0	
277	28日	誕生S ～Debut～	NEC インターチャネル	6800	SLG	8.0866	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.9298	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.75	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	3.66	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	—	6.0	
282	28日	大牌籠（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	蹴兄弟場第一巻 麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	6.3571	6.0	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞	セガ	7800/5800	ACT	9.2458	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.1929	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	5.9603	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.4676	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003. inc	5800	SLG	6.8141	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	5.6363	4.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格（円）	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
290	12日	デススロットル隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.4285	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5.0	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.2934	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.345	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1309	7.33	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	7.4117	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	セガ	6800/3800	SHT	8.4913	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～＜デラックス版／スペシャル版＞	コナミ	6800/9800	SLG	8.4802	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	18推
299	26日	パズルボブル2 X	タイトー	5800	PUZ	8.3419	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.2309	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.738	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.1698	5.0	
303	26日	プラドルDISC Vol.1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	6.5454	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.4732	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	1.9285	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.539	8.0	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.6932	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.7002	5.0	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	6.9444	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース） Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	6.0714	5.33	18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.4285	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.1984	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	7.3333	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	5.1739	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	6.0	
324	23日	駿才一競馬データSTABLE一	ナグザット	8800	ETC	—	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	4.7272	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6363	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.55	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	8.9304	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.4857	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	7.2857	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.2661	7.0	
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.4814	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	5.9	5.33	ムービーカード
		96年9月発売ソフト						
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	3.238	3.0	
340	6日	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	7.9206	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.125	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	6.8	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.2812	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.0391	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.784	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4177	7.0	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	7.1428	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	7.9538	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.4375	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーⅡ	セガ	3800	SHT	8.6363	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.1204	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.2954	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.2631	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.7851	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック1	テクノソフト	4800	SHT	7.6862	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	8.2307	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.305	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.823	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	5.9705	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	6.4	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.7291	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.9234	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.9428	—	
371	4日	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	6.7	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会Ⅱ Special	光栄	6800	TAB	7.1538	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀THE われめDE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	—	6.66	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	—	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアーツ	6800	TAB	8.3484	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	6.8636	6.0	
380	18日	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.5664	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	—	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.3023	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.5194	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9513	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールⅡ	セガ	5800	SPT	7.8275	5.66	
		96年11月発売のソフト						
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.7558	8.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.2654	7.33	
389	1日	パップブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	7.3037	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	7.8378	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＜ソフト単体／RAM同梱＞	SNK	5800/8800	格闘ACT	7.8579	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	6.3125	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.7115	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	8.0588	7.0	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	9.2061	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	7.9545	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.2972	6.66	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	2.74	6.33	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版＜限定品＞	セガ	—	ACT	8.965	—	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.7909	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5.0	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	8.7994	8.66	銃
408	22日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.3333	6.33	
409	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	3.3333	3.66	
410	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	7.0864	6.66	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	6.6363	6.0	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	9.2307	8.33	
413	29日	対局将棋 極Ⅱ	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	7.9047	7.33	
414	29日	太閤立志伝Ⅱ	光栄	7800	SLG	8.3	6.66	
415	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	7.575	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	8.9466	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.6063	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	2.75	5.66	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	7.3928	7.33	
421	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
		96年12月発売のソフト						
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.4137	7.33	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	8.0	5.66	
429	6日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.8421	6.0	
430	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	8.4793	7.33	
431	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	7.509	6.33	
432	6日	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	富士通	4800	ETC	8.1304	—	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	8.4153	7.0	
434	6日	マジックカーペット＜通常版／マルコン同梱版＞	EAV	5800/7800	SHT	6.1764	7.0	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	8.6564	9.66	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール＜サンキューパック＞	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	コナミ	4800	SHT	8.4216	8.0	
438	13日	出世麻雀 大接待	キングレコード	5800	TAB	—	5.66	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	5.7826	4.33	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7.7209	6.0	
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.9065	7.66	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	8.1875	6.0	マウス
444	13日	パンツァードラグーンⅠ＆Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	—	5.66	
446	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～＜通常版／限定版＞	イマジニア	5800/8800	SLG	8.4098	6.33	
447	20日	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	7.125	6.33	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	7.0476	7.0	
449	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	6.02	7.0	
450	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	—	6.0	
451	20日	m～君を伝えて～	ネクサスインターラクト	5800	SLG	7.2083	5.33	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	8.9259	7.0	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.5692	7.0	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	6.5625	6.66	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	6.3333	5.33	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	6.909	4.66	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	6.9743	7.0	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	8.3333	5.0	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	6.1875	5.66	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	7.238	5.66	
461	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	8.9983	9.33	
462	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	8.0465	—	通販専用

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
463	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	7.9898	5.0	
464	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	3.0909	6.33	
465	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	6.875	5.66	18推
466	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	4.8846	6.0	銃
467	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	8.1714	7.33	
468	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	7.08	6.66	マルチ
469	27日	だいな♡ あいらん 予告編	ゲーム アーツ	2300	ETC	8.5714	—	
470	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.3333	6.66	
471	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S･RPG	8.5883	8.0	
472	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.2387	7.33	マルチ
473	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
474	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 <ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック>	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	8.7598	9.0	RAM
475	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	8.8541	—	モデム専用
		97年1月発売のソフト						
476	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	5.33	
477	10日	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	セガ	2800	ETC	7.8921	—	コンビニ専売
478	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	6.4	5.66	
479	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	6.2	6.0	
480	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	8.6241	7.66	②
481	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	7.878	7.33	
482	17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	5.5384	6.33	
483	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	7.4062	5.0	③
484	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	5.375	6.33	
485	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	5.33	
486	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	8.2444	6.0	
487	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	7.75	8.0	
488	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	9.4158	8.33	18推、④
489	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	7.5384	6.33	マルチ
490	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.1577	7.66	
491	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.7906	8.33	ハンドル、マルコン
492	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A･ADV	8.7604	6.66	
493	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
494	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	—	7.0	
495	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	6.8823	6.0	
496	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン/クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	—	—	
497	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	7.9	—	
498	31日	BUG TOO!!	セガ	5800	ACT	6.8333	6.0	
499	31日	Fightig Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	エクシング	5800	格闘ACT	7.7142	7.0	
		97年2月発売ソフト						
500	7日	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	5800	SPT	—	—	
501	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	7.75	6.66	銃
502	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	4.7142	5.33	
503	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	9.4545	8.33	
504	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	6.3181	5.0	
505	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	—	5.66	18推
506	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	7.52	7.33	
507	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	8.4814	7.33	
508	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	8.2986	—	
509	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	2800	ADV	8.2592	—	
510	14日	だいな♡ あいらん	ゲーム アーツ	6800	ADV	8.93	7.66	
511	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	—	—	
512	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
513	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	8.3474	6.33	
514	14日	ROOM MATE ～井上涼子～	データム・ポリスター	5800	ETC	7.76	5.0	
515	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	8.5909	6.66	
516	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	—	—	
517	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	8.3114	7.0	
518	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	9.0444	8.33	
519	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	—		
520	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	4.33	
521	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
522	28日	キューブバトラー	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	4.6666	5.0	
523	28日	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ビック東海	5800	格闘ACT	—	—	
524	28日	首都高バトル'97	イマジニア	5800	RAC	7.6875	6.66	
525	28日	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	マルチ
526	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	7.3235	5.66	
527	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A・PUZ	8.5312	6.0	
528	28日	天地無用！ 連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	8.2727	—	
529	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	8.25	5.66	
530	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	7.64	6.66	
531	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&E ソフト	6800	SLG	8.8636	7.66	マルチ
		97年3月発売ソフト						
532	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	—	—	④、18推
533	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	8.75	7.0	ツイン
534	7日	GAME WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	7.75	—	
535	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	6800	ADV	8.9322	7.66	
536	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	2.6511	4.33	マウス、マルコン
537	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	7.1666	4.66	銃、マウス、マルコン
538	14日	アドヴァンストV.G.<通常版/ジグソーパズル込み初回限定版>	TGL	7800	格闘ACT	5.5909	5.66	
539	14日	J リーグ ビクトリーゴール'97	セガ	5800	SPT	8.5138	8.33	マルチ
540	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980	ETC	—	—	ムービー
541	14日	マンクスTT －スーパーバイクー	セガ	5800	RAC	7.6153	7.33	ハンドル、マルコン
542	14日	優駿クラシックロード	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	7.88	7.33	
543	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG	—	6.33	
544	15日	実戦パチスロ必勝法！4	サミー工業	5800	TAB	—	5.33	
545	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	8.996	8.33	
546	20日	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	5800	SLG	7.5826	6.66	
547	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	2.1428	4.0	
548	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	2800	ETC	7.6122	—	
549	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800	A･SHT	6.2727	5.66	
550	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス	5800	RPG	7.8571	5.0	
551	28日	SS アドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	光栄	8800	ADV	—	—	
552	28日	サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～<通常版/限定版>	カプコン	5800/7800	格闘ACT	8.8951	8.66	RAM
553	28日	三國志孔明伝	光栄	7800	SLG+RPG	8.7142	7.0	
554	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	—	5.66	
555	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	7.2	6.0	
556	28日	大航海時代Ⅱ	光栄	6800	SLG+RPG	8.6666	7.33	
557	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	8.8125	5.66	
558	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	8.934	7.33	
559	28日	パズルボブル3	タイトー	5800	PUZ	8.3181	6.66	
560	28日	ファーランドストーリー～破亡の舞～	TGL	6800	S･RPG	4.6	5.66	
561	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	5800	SPT	8.7053	8.33	
562	28日	モンスタースライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	8.3636	5.66	
		97年4月発売ソフト						
563	4日	actua GOLF	ナグザット	5800	SPT	—	6.33	
564	4日	アンジェリーク Special 2 <通常版/プレミアムBOX>	光栄	7800/9800	SLG	8.6153	7.66	
565	4日	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス	6800	SLG+RPG	8.689	7.33	
566	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	光栄	6800	EDU	—	—	
567	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー イー エヌ研究所	5800	ETC	6.5714	5.33	SANKYO FF対応
568	4日	神風拳	ザウルス	5800	格闘ACT	7.3571	6.0	
569	4日	新海底軍艦	アスキー	6800	SLG	—	5.0	
570	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	光栄	6800	EDU	—	—	
571	4日	パズルボブル2X+ スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZ&SHT	—	—	
572	4日	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	データイースト	6800	TAB	—	5.0	②
573	4日	メタルスラッグ<通常版/拡張RAM同梱版>	SNK	5800/7800	A･SHT	8.6585	8.33	RAM
574	11日	新テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.8	7.0	
575	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	NEC インターチャネル	2980	ETC	8.6666	—	
576	18日	逆鱗弾	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	4.33	
577	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ダイキ	6800	麻雀	5.1428	6.66	
578	18日	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス	5800	RAC	7.2222	5.66	ハンドル、マルコン
579	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	正道会館／ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
580	25日	エルフを狩るモノたち	アルトロン	7800	ADV	4.0	5.66	
581	25日	下級生	エルフ	7800	恋愛	9.3743	—	18推、③
582	25日	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	6800	ACT	7.1428	4.66	
583	25日	キャスパー	インタープレイ／EAV	5800	ACT	—	5.33	
584	25日	コマンド&コンカー	セガ	6800	SLG	7.7142	7.33	②
585	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.33	
586	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	8.8181	8.0	
587	25日	スカイターゲット	セガ	5800	SHT	6.7826	4.66	アナログ、マルコン
588	25日	デジグ TIN TOY	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	7.0	
589	25日	デジグ アクアワールド	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	5.33	
590	25日	DX 人生ゲーム（セガサターンコレクション）	タカラ	2800	TAB	—	—	マルチ
591	25日	東京SHADOW	タイトー	8800	MOV	—	6.66	
592	25日	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	セガ	2800	S-RPG	—	—	
593	25日	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	セガ	2800	格闘ACT	—	—	
594	25日	ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）	セガ	2800	PUZ	—	—	
595	25日	ファンタステップ	ジャレコ	5800	ADV	—	6.66	マウス
596	25日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.66	
597	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
598	25日	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800	ACT	7.875	7.66	
599	25日	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	タイトー	2800	SHT	—	—	
		97年5月発売ソフト						
600	2日	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～	セガ	5800	ADV	7.4957	6.66	
601	2日	Civilization 新世界七大文明	アスミック	5800	SLG	8.0	6.66	
602	2日	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）	ヴァージンインタラクティブ	7800	ADV	7.8333	7.66	18推、③
603	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	5800	ACT	8.5	6.33	
604	2日	DEKA4 駆～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	5800	RAC	—	5.33	
605	2日	ファンキーヘッドボクサーズ＋（プラス）	吉本興業	5800	SPT	—	5.0	
606	9日	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	5800	ADV	—	6.0	
607	16日	GROOVE ON FIGHT<通常版/拡張RAM同梱版>	アトラス	5800/7800	対戦格闘	8.0	—	RAM
608	23日	キューブバトラー～アンナ未来編～	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	—	4.33	
609	23日	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	—	
610	23日	龍的五千年	イマジニア	6800	ADV	—	4.66	
611	23日	WARA2 WARS 激闘！大軍団バトル	翔泳社	5800	SLG	—	4.0	
612	30日	エーベルージュ	タカラ	6800	SLG	—	6.0	②
613	30日	SKULL FANG ～空牙外伝～	データイースト	5800	SHT	—	5.66	
614	30日	J リーグ GO GO ゴール！	テクモ	5800	SPT	—	5.33	マルチ、マルコン
615	30日	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	セガ	5800	ACT	—	6.66	マルチ
616	30日	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	6800	EDU	—	—	
617	30日	ダービーアナリスト	メディアエンターテイメント	6800	ETC	—	—	
618	30日	D-THIRD	タカラ	5800	格闘ACT	—	4.66	
619	30日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	5800	TAB	—	6.66	
620	30日	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	6800	SPT	—	5.66	
621	6日	インパクトレーシング	ココナッツジャパン	6800	RAC	—	5.0	
622	6日	ゲーム天国<通常版/極楽パック>	ジャレコ	5800/7800	SHT	—	8.0	
623	6日	サイバードール 復刻版	アイマックス	3900	RPG	—	—	
624	6日	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル	6800	SHT	—	7.66	②

データバンク INDEX

50音	タイトル	ソフトNo.
	タイタンウォーズ	239
	タイムギャル&忍者ハヤテ	482
	タクティクス オウガ	442
	ただいま惑星開拓中！	102
	TAMA	5
	誕生S～Debut～	277
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	415
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	ダークハンター～上 異次元学園～	570
	ダークハンター～下 妖魔の森～	616
	ダービーアナリスト	617
	大運動会	440
	大航海時代Ⅱ	556
	大戦略パック	441
	ダイダロス	18
	大牌砦（DAI-TORIDE）	282
	だいな♡あいらん	510
	だいな♡あいらん 予告編	469
	ダイナマイト刑事	490
	DIE HARD TRYLOGY	497
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	WWF In Your House	518
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	130
	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	228
	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	624
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断Ⅱ	173
	鉄球 ～TRUE PINBALL～	236
	TETRIS S	470
	テトリスプラス	337
	テラ ファンタスティカ	471
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	天外魔境 第四の黙示録	480
	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	483
	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅	165
	天地無用！ 連鎖必要	528
	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	340
	D-THIRD	618
	Dの食卓	47
	ディスクワールド	443
	デイトナUSA	21
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	491
	デカスリート	287
	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	604
	デジグ アクアワールド	589
	デジグ TIN TOY	588
	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	477
	デジタルピンボール ネクロノミコン	397
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	36
	デス クリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby（デストラクションダービー）	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	75
	Defcon5	263
	DX人生ゲーム	136
	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	590
	DX日本特急旅行ゲーム	455
	でろ～んでろでろ	159
	伝説のオウガバトル	388
	電脳戦機バーチャロン	416
と	東京SHADOW	591
	トーナメント・リーダー	326
	THOR～精霊王紀伝～	241
	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	492
	峠KING THE SPIRITS	104
	峠KING THE SPIRITS 2	578
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	252
	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	91
	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	548
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	ときめきメモリアル～forever with you～	297
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	TRYRUSH DEPPY	406
	同級生 if	312
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	592
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	ドラゴンマスターシルク	557
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	511
	首領蜂（ドンパチ）	245
な	NiGHTS（ナイツ）	284
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- #01 "闇の扉"	315
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- "Maria"	456
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	540
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	233
に	2TAX GOLD	484
	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	457
	2度あることはサンドアール	232
	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	619
	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望バリューセット	520
	信長の野望 リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108

50音	タイトル	ソフトNo.
は	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	176
	ハイパー3D ピンボール	485
	ハイパーデュエル	408
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	267
	はいぱぁセキュリティーズS	504
	ハットトリックヒーローS	128
	花組対戦コラムス	558
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	270
	バーチャコップ<銃同梱／ソフト単体>	117
	バーチャコップ2	407
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	593
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	458
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	バーチャロン FOR SEGANET	475
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	103
	ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）	594
	爆れつハンター	243
	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	BUG TOO!!	498
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	512
	BATSUGUN	383
	バトルバ	433
	バトルモンスターズ	33
	パズルボブル2X	299
	パズルボブル2X+ スペースインベーダー	571
	パズルボブル3	559
	ぱっぱらぱおーん	116
	パップブリーダー	389
	パンツァードラグーン	16
	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	529
	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	444
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	秀吉・信長セット	419
	日向けの想い出+姫くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	417
	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	418
	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	248
	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURT ベースボール	305
	PD ウルトラマンリンク	166
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	459
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	ファーランドストーリー～破亡の舞～	560
	FIGHTERS MEGAMiX	461
	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔	499
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	472
	ファンキー・ファンタジー	445
	ファンキーヘッドボクサーズ	478
	ファンキーヘッドボクサーズ+（プラス）	605
	ファンタステップ	595
	FIST	409
	フィッシング甲子園	202
	フィッシング甲子園Ⅱ	620
	FIFA サッカー'96	195
	風水先生	398
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	256
	ふしぎの国のアンジェリーク	530
	ブラストウインド	486
	ブラック ドーン	596
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	420
	BLAM! マシーンヘッド	609
	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	606
	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	ブレインデッド13	374
	ブレインバトルQ	197
	ぷよぷよ通	93
	ぷよぷよSUN	513
	プラドルDISC Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	473
	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	597
	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	421
	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	494
	PLANET JOKER	536

50音	タイトル	ソフトNo.
	プリクラ大作戦	399
	プリンセスメーカー2	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	プロ麻雀 極S	153
	プロ野球 グレイテストナイン97	561
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	ヘンリーエクスプローラーズ	537
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	11
ほ	HAUTED CASINO	362
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	375
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	572
	ポポイっとへべれけ	15
	ポリスノーツ	344
ま	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	52
	麻雀厳流島	17
	麻雀狂時代 コギャル放課後編（絶版）	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀大会Ⅱ Special	373
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀同級生Special	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹 若草物語	364
	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	393
	マイティ ヒット ～Mighty Hits～	379
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends～st.アンドリュー女学園編～	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジカルホッパーズ	598
	マジックカーペット	434
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	384
	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
	マンクスTTースーパーバイクー	541
み	MYST	2
	南の島にブタがいた	376
め	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリース麻雀編	365
	メタルスラッグ	573
	メタルファイター MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー～銀河少女警察2086～	446
も	モータルコンバットⅡ完全版	227
	もうぢや	460
	燃えろ!!プロ野球95 DOUBLE HEADER	115
	モンスタースライダー	562
ゆ	優駿クラシックロード	541
	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラングリッサーⅢ	380
	RAMPO	12
り	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リグロード サーガ2	394
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	龍的五千年	610
	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	LUNAR SILVER STAR STORY	385
	ROOM MATE ～井上涼子～	514
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	390
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	599
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	493
	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	579
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナー エクストラ	479
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマン8 メタルヒーローズ	487
	ロックマンX3	246
	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	167
わ	WORMS	543
	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	224
	ワールドシリーズベースボールⅡ	386
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	531
	WIPEOUT（ワイプアウト）	292
	WARA2 WARS 激闘！大軍団バトル	611
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	338

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　Hyperプレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　サターンスーパー
14　TECHサターン
15　電撃セガEX
16　サターン通信
17　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼週間化してからの本誌を毎号購入していますか？
01　毎号買っている
02　大体買っている
03　読みたいものがあるときだけ
04　月に一度は買っている
05　ときどき買っている

❽このアンケートはがきを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいとき出している
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上から順に3つづつ表1の中からあげてください。

❿表2からもっているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　榊田理子のインターネットレック
03　データステーション
04　セガサターン読者レース
05　（特報）スーパーロボット大戦F
06　（特報）ソニックジャム
07　（特報）シルエットミラージュ
08　（特報）仙窟活龍大戦カオスシード
09　（特報）リアルサウンド～風のリグレット～
10　（特報）南方珀堂登場
11　（特報）古伝降霊術 百物語
12　（特報）DESIRE
13　（特報）ラストブロンクス
14　（特報）ファイターズヒストリー・ダイナマイト
15　（特報）スレイヤーズ ろいやる
16　（特報）プリンセスクラウン
17　NEW RELEASE TITLE
18　七ツ風の島物語　ガープ博士の幻燈会
19　読者コーナー／DREAM ACCESS
20　ワープが羽田にやってきた！
21　セガプレス
22　セガサターンソフトデータバンク
23　（特集）ゲーム業界お宝鑑定団！
24　（COMING SOON）同級生2
25　（〃）真説サムライスピリッツ武士道烈伝
26　（〃）わくわく7
27　（〃）沙羅曼蛇　デラックスパック プラス
28　（〃）大戦略－STRONG STYLE－
29　（〃）エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～
30　（〃）PGA TOUR 97.
31　（〃）ドゥーム
32　特別企画 セガエイジスがやってきた!!
33　（COMPLETE GUIDE）下級生
34　（〃）エーベルージュ
35　（〃）超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
36　（〃）太平洋の嵐2　疾風の艨艟
37　SNK WORLD'97
38　アラウンド ザ デジアナワールド
39　BAN'PRESTO
40　ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡　攻略のツボ
41　ハロカプ号外！バイオハザード&マーヴルスーパーヒーローズ
42　札幌に行かなきゃハドソン'97夏（仮）
43　バトルバNo.1
44　AM1研だいなまいと！
45　電脳戦機バーチャロンX OVER
46　AM3研Rush!!
47　AM2研 EXPRESS WEEKLY
48　裏技a GO GO！
49　セガサターンソフトレビュー
50　ゲームとアートの微妙な関係

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　M2（3DO 64bit機）
07　PC-FX
08　スーパーファミコン
09　PCエンジンシリーズ
10　NEO・GEO（CDを含む）
11　ゲームボーイ
12　NINTENDO 64
13　パソコン
14　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
15　フォトCDオペレーター
16　電子ブックオペレーター
17　セガマルチコントローラー
18　レーシングコントローラー
19　バーチャガン
20　アナログミッションスティック
21　コードレスパッド
22　新型バーチャスティック
23　バーチャスティックプロ
24　ツインスティック
25　セガサターンモデムセット
26　セガサターンワープロセット
27　フロッピーディスクドライブ
28　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001　悪魔全書Ⅱ（仮称）
002　あすか120%リミテッド BURNING Fest
003　AZEL－パンツァードラグーンRPG－
004　アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～
005　イメージファイト&エックスマルチプライ
006　ヴァンダルハーツ～失われた文明
007　Wizard's Harmony2
008　WILLY WOMBAT
009　VIRUS（ウイルス）
010　英雄志願 GAL ACT HEROISM
011　X-MEN VS. STREET FIGHTER
012　エドワード・ランディ
013　NHL97
014　エルフを狩るモノたち－花札編－
015　エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～
016　落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
017　音楽ツクール2かなでーる2
018　怪盗セイント・テール
019　CULDCEPT
020　GUNGRIFFON Ⅱ（仮称）
021　ガンフロンティア
022　Cat the Ripper－13人目の探偵士－
023　きゃんきゃんバニー・エクストラ
024　究極タイガーⅡ PLUS
025　銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
026　金田一少年の事件簿SS（仮称）
027　QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡
028　クライムウェーブ
029　グランディア
030　クレイジーイワン
031　黒の断章
032　GAME-WARE Vol.5
033　幻想水滸伝
034　御意見無用-Anarchy in the NIPPON-
035　古伝降霊術　百物語
036　こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮称）
037　コットン2
038　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
039　サイドポケット3
040　サウンドノベルツクール2
041　サターンミュージックスクール
042　サムライスピリッツ天草降臨
043　サンダーフォースV
044　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
045　紫炎龍
046　実況パワフルプロ野球'97（仮称）
047　シミュレーションRPGツクール
048　出動！ミニスカポリス
049　ジュンクラシック（仮称）
050　シルエットミラージュ
051　真説サムライスピリッツ武士道烈伝
052　スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
053　SuperGT24h
054　スーパーロボット大戦F
055　スコーチャー
056　スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション
057　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
058　スティープ・スロープ・スライダース
059　ストリートファイターコレクション
060　スレイヤーズ　ろいやる
061　政界立志伝～よい国・よい政治～
062　SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション
063　SEGA AGES／パワードリフト
064　SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）
065　SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2
066　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
067　ゼルドナーシルド
068　仙窟活龍大戦 カオスシード
069　センチメンタル・グラフティ
070　卒業S
071　速攻生徒会（仮称）
072　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
073　ソロ・クライシス
074　ダービースタリオン（仮称）
075　だいすき♡
076　大戦略 -STRONG STYLE-
077　タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版
078　Tactical Fighter
079　Tactics Formula One
080　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
081　提督の決断Ⅲ
082　ティンクルスタースプライツ
083　DESIRE
084　デザエモン2（DEZA 2）
085　デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～
086　デッド　オア　アライブ
087　デビルサマナー　ソウルハッカーズ
088　テラクレスタ3D
089　DX人生ゲームⅡ
090　天下制覇
091　ドゥーム
092　同級生2
093　ときめきメモリアル対戦とっかえだま
094　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
095　トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～
096　～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春
097　ドラゴンナイト
098　ドラゴンナイト4
099　NIGHTRUTH #03 "二つだけの、真実"
100　七ツ風の島物語
101　七つの秘館　戦慄の微笑
102　南方珀堂登場
103　バーチャファイター3
104　バイオ ハザード（仮称）
105　バイオハザード2
106　爆れつハンターR
107　パチスロ完全攻略（仮称）
108　ぱにっくちゃん
109　はるかぜ戦隊Vフォース
110　BULK SLASH
111　BAROQUE
112　ファイターズヒストリー・ダイナマイト
113　ファイナリスト
114　ファルコムクラシックス
115　ファンタズム
116　フォトジェニック
117　プラドルDISC Vol.4 黒田美礼
118　プラドルDISC
119　プリルラ
120　プリンセスクラウン
121　ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
122　フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
123　BREAK POINT
124　冒険活劇モノモノ
125　マーヴル・スーパーヒーローズ
126　My Dream～オンエアが待てなくて～
127　マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～
128　街
129　魔導物語
130　魔法学園ルナ！
131　魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！　核爆発5秒前!!～
132　マリア（仮称）
133　mr. BONES
134　ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
135　ムーンクレイドル
136　メックウォリア2
137　桃太郎道中記
138　モンスターメーカー～ホーリーダガー～
139　悠久幻想曲
140　ラストブロンクス
141　羅媚斗（RABBIT）
142　ラングリッサーⅣ
143　リアルサウンド～風のリグレット～
144　リアルバウト餓狼伝説スペシャル
145　リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック
146　ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation～
147　LUNAR ETERNAL BLUE
148　ルナ シルバースターストーリー MPEG版
149　ルパン三世　クロニクル
150　レイヤーセクションⅡ
151　ロックマンX4
152　RONDE～輪舞曲～
153　ワールド・エボリューション・サッカー
154　ワンダー3

ゲーム業界

特集 お宝鑑定団！

最新相場号

特別価格0円

幻の貴重品の数々が集合！

ギャルゲーグッズコレクション
超レアなゲームソフト最新価格
ゲーム関連テレカの実力は？
今こそ欲しい大昔のゲーム機達
メーカーの用意した販促物は売れるか？
個人所有ご自慢のお宝も！

「お宝」。……なんと魅惑的で心躍る言葉だろう。ゲーム業界に限らず、今世間ではお宝がブームのようだ。少年の日のノスタルジー？　はたまた趣味が高じて集められた貴重な品々？　そんなさまざまな想いが絡んでか、中には異常な価格のつけられる品もあるらしい。だが、実際のところ、ゲームに関するお宝の価値はどれぐらいのものがあるのだろうか？　そこで、今回はサタマガが集めたゲーム関連のお宝の数々を、その道のエキスパートに鑑定してもらった。貴重な品の数々をちょっとの間楽しんでほしい。

欲しかったあの有名な品々…

限定グッズ

雑誌の誌面やキャンペーンのプレゼントで見たことのある限定グッズの数々。作られた数も非常に少なく、さらに見た目でも欲しくなる物が多い。手始めはそんなレアグッズだ。

セガサターンTHEイス

鑑定価格 1～3万円 UP

昨年の２万円セガサターン登場時に展開された"どんどんいただき！キャンペーン"で一番目立っていた賞品「セガサターンTHEイス」。モノは白いセガサターンの形をしたイスで、フタは開けるとイスの背もたれに、中にはCD-ROM型の座布団(?)が入っているという凝りよう。こちらは日本に1,000名しか所有者がいないことと、形の特徴、実用性の高さとポイントが高い。でも、やはり座椅子なので、上限はある程度のところで落ち着きそう？

こちらがフタをしたところ(左)と内蔵されているCD-ROM型の座布団(右)。デキもいい。

「ファイティングバイパーズ」アルバスプーン

鑑定価格 1～5万円以上 UP

サターン版「ファイティングバイパーズ」の発売を記念して、バーチャ広告のスポンサーとして参加したアルバスプーンが超限定で作った「バイパーズ」バージョンスプーン。ゲーム大会や雑誌社用のプレゼントとして使用された。ちなみに生産ロットはたったの100個(との噂)。スプーン自体が昨年品切れ状態が続いていたので、希少価値は現在も高いほう。鑑定価格にバラつきがあるが、この値打ちがわかる店が意外と少ないためか。

デイトナUSAペーパークラフト

鑑定価格 1,000円 FLAT

こちらは「デイトナUSA」のペーパークラフト。ソフトの発売時期に店頭で開催されたゲーム大会の上位入賞者賞品として作られたものだとか。製造元はしっかりした専門業者で、完成後のデキもかなり良い。まったくの非売限定品だが、鑑定価格はこの程度か？

限定ピンバッジ

鑑定価格 300円～ FLAT

左は今年のAOUショーのカプコンブースで配られた限定品。右は「VF２」全国大会出場者にのみ配られたもの。どちらも数は少なく、再生産もないが、バッジ類は総じて売るとなるとこの程度。

ゲーム関連限定ウォッチ

鑑定価格 300～1,000円 FLAT

ゲーム関連のウォッチ類の鑑定価格はどうだろう？　左端はフランス製でセガのロゴ入りだが、売るとなると上限はこの程度。ブランド品ならば話はまた別のようだが。ちなみに右２つのゲームキャラウォッチはロフトあたりで数年前に1980円とかで売っていた物。これも売るとなると、300円程度になってしまう。

「バーチャストライカー」スポーツタオル

鑑定価格 500〜1,000円 FLAT

下は「バーチャストライカー」のロゴ入りスポーツタオル。限定100個だけ生産された貴重品だが、この手のものは再生産がきくため、総じて鑑定価格も低くなる。

各種プレミアキャップ 「デイトナUSA」「バーチャコップ」「ナイツ」

鑑定価格 1,000〜1,500円 FLAT

「デイトナUSA(上)」「バーチャコップ(下)」の非売品キャップ。生産数はそれぞれ100個とかなりの貴重品だが、この手のものも高値が付くと再生産される可能性があるので、総じて高値にはなりにくい。右の「ナイツ」スノーキャップも、海外で生産され、日本国内に数個しかないシロモノだが、ゲームによほどの知名度がないと店のオヤジには理解してもらえないことが多い。また、これも再生産が不可能ではないので、なかなか高値はつきにくい。

ガントウォーレット

メガドライブ版「ガントレット」の発売に際して、限定で作られた財布、その名も「ガントウォーレット」。玄人ウケは悪くないが、いまいち知名度が足りない点で値も上がりにくい。品質ももう一歩。

鑑定価格 300円 FLAT

マムルボンボン

鑑定価格 2,000〜3,000円 FLAT

「風来のシレン」で有名になったマムルボンボンのぬいぐるみ(非売品)。デキもかなりしっかりしており、ボリュームもかなりのもの。賞品自体は早解きとは別に応募された写真コンテストの時のもので当選者数は1000名。ファンなら喉から手が出るほど欲しい品物だが……。

「伝説のオウガバトル」限定タロットカード

鑑定価格 500円 DOWN

セガサターン版「伝説のオウガバトル」を店頭で予約すると、リバーヒルソフトから直接送られてくる予約特典品。この手の品は単品では買い取ってくれず、ソフトの買い取りにプラスいくらかがつく程度。

チュンソフト創業10周年記念オルゴール

鑑定価格 5,000円 FLAT

「トルネコの大冒険」や「風来のシレン」の早解きで作られたオルゴールは有名だが、こちらはチュンソフト10周年を記念して作られたバージョン。希少価値は高い。

お宝CHECK POINT 特殊な形でブランドものが決め手?

入手したユーザーにとっては、嬉しさいっぱいの限定レアグッズ。だが、これらを売ろうとすると、意外といい値段はつきにくい。これらのものは生産コストを下げるために、基本的にノーブランドのものが多い。そのためルートにコネがあれば、それをマネて複製することも可能となる。買い取りサイドはそのへんを重視する傾向が高く、スプーンのようなブランド品は手堅い値がつきやすいようだ。

タオルや帽子等はいくら生産数が少なくても意外なほど値打ちが出にくい。

男なら集めずにはいられない?

ギャルゲーグッズ

ギャル、それは男を奮い立たせるもの。ギャル、男に必要不可欠なもの。ギャル、それは男に……(略)。

センチメンタル・グラフティ

校章ピンバッジ12校セット

読者プレゼント用にメーカーさんからいただいたもの。全国12の都市に散らばっている彼女達の高校の校章だ。本物と言っても通用しそうなほどよくできている。

鑑定価格 3~7万円 UP

今年のゲームショウの会場で配られたので、持っている人も多いと思われる品。作りもかなりしっかりしていて、ただのパンフとは思えないデキだ。

去年のセンチメンタル・グラフティ発表会の時に配られたもの。関係者以外でこれを持っているのは運良く手にした本当にひと握りの人だろう。持っていたら手放すなよ!!

設定資料2バージョン

鑑定価格 2,000~5万円 FLAT

カレンダー

鑑定価格 2,000~3万円 FLAT

センチメンタル・グラフティのラジオ番組でハガキ採用者に配られるカレンダー。かなりのレアものだぞ。

今一番の旬は本編未発売の「センチメンタル・グラフティ」

きゃんきゃんバニープルミエールシリーズ

店頭販促用POP

鑑定価格 700~1,000円 DOWN

クリアファイル

鑑定価格 100円 FLAT

左は店頭でソフトと一緒に置かれていた卓上ポップ。右は販促用として配布されたファイル。どちらも希少。

店頭販促用ポスター3種類

鑑定価格 300~500円 DOWN

こちらも販促用としてゲーム店などに配布されたもの。店員さんと仲良くなって手に入れた人もいる? 3つ集めればそこはもう花園。

ダイアリー

鑑定価格 300~500円 DOWN

スワティ、サワディへの思いをつづる? 早くサターンに帰ってきて!!

日めくりカレンダーCD-ROM

鑑定価格 300円 FLAT

これはショーや雑誌プレゼントでしか手に入れられなかったモノだ。

ポスタードリーム12キャラセット

鑑定価格 1万2,000〜3万円（セット） UP

全部集めるにはかなりのお金と運を必要とするポスタードリーム。そのポスタードリームの景品の1つであるセンチメンタル・グラフティポスター。上の写真はロケテスト版のポスターなので製品版では異なった絵柄が用意されている。センチファンなら手に入れたいアイテムの1つだ。近々ロケテストも終了し、正式バージョンのポスターが登場するため、このシリーズは手に入れるのが困難になるのは確か。これからも値段が上がっていきそうな景品だ。

スーパーリアル麻雀シリーズ

絵札が歴代登場キャラになったトランプ。ジョーカーは強烈。

P'Sクラブトランプセット

鑑定価格 300円 FLAT

スーパーリアル麻雀PⅢ筐体POP

鑑定価格 300円 DOWN

テーブル筐体の上にチョコンと置かれていた「PⅢ」の卓上ポップ。基板にもついていたので流通量は多い？

スーパーリアル麻雀PⅥコースター

鑑定価格 各150円 DOWN

PⅥのキャラが描かれたコースター。これもP'Sクラブで販売されていたもの。ちなみに紙製なので、使うともったいないかも？

P'Sクラブ商品購入記念カード

鑑定価格 各100円 FLAT

P'Sクラブの通信販売で物品を購入すると1回につき1枚、ランダムでもらえたオマケカード。全種類を集めるにはかなりの苦労が。

P'Sクラブクリアファイル

鑑定価格 各300円 FLAT

ここで紹介している〝P'Sクラブ〟というのは、セタが開いているスーパーリアル麻雀ファンクラブのこと。入会の詳細は同ソフトの取説を参照のこと。左は、オリジナルのクリアファイル。かなりヤバめの絵柄がステキ!!

スーパーリアル麻雀グラフィティ非売品レターパッド

鑑定価格 200円 FLAT

これも販促用として作られたレターパッド。一時期P'Sクラブでも販促セットの1つとして特別頒布されたことがあるけど、それでも流通量はあまりないハズ。現在ではほとんど入手不可。

お宝CHECK POINT ギャルもの希少ものはとっておくべし

ゲームに限らず、女性を扱ったアイテムは、それだけでも男性キャラよりも価値が出てくるようだ。しかし、こういったアイテムの場合は、希少性だけではなく、使われているキャラの人気が重要になってくる（好きなキャラのものならいくらでも欲しいという人いるでしょ？）。また、原画を誰が描いているか、シリーズものなら何作目なのかということもけっこう重要だ。ただし、このジャンルでさえも一般性（ゲームを知っている人以外の興味、関心）の低いものが多いため、価値が比較的低いばかりか、引き取ってくれるかどうかも微妙なところ。でも、本当に好きなら手元に置きたいよね。

金の成る木か、それとも……

ゲーム・テレカ

割といろんな場面で手に入るテレカ。以前アイドル物が高額取引されていたが、果たしてゲームはどうだろう？

これは貴重！ もっていればひと財産(かもね)！

ドラゴン クエスト（エニックス）

鑑定価格 5,000～6万円 UP

本誌ライターＩ氏所有の自慢の一品、というより、今回鑑定してみたら高値がついていたので、結果的に自慢の品になってしまった。このテレカは、数年前にドラクエの小説関係のイベントが東京・水道橋にある後楽園ホールで夜通し行われたときに、手に入れたものとのこと。これは鑑定全体にいえることだが、やはり価値が出るのは、流通量が少ないこと、デザインが優れていること、現在その作者が有名であること（当時は無名でも良い）などが挙げられる。ちなみにこのテレカは、いのまたむつみ氏によるデザインだ。

トップをねらえ！（ガイナックス）

鑑定価格 3,000～4万円 UP

サタマガの兄弟誌である、THE PLAY STATION編集部のＴ氏秘蔵の逸品。今をときめくガイナックスのOVA「トップをねらえ！」が、PCエンジンでデジタルコミックになったときに製作されたテレカらしい。鑑定価格に大きな開きがあるのは、鑑定人の基準がそのゲームやアニメを知っていて、かつそのテレカの需要をキャッチしているかによるようである。「トップをねらえ！」は、これまでは地味な存在だったが、最近では「スーパーロボット大戦Ｆ」への登場などで、今後注目度が上がる可能性もあるかも。

付加価値がついて高額になったテレカ群

プリクラ大作戦（アトラス）

鑑定価格 2,000～8,000円 UP

テレカ業界で「プリクラ」というワードを使っている物が少ないらしく、わりと新しいものながらその辺りが評価された。もちろん、女の子がメインビジュアルという部分も重要な要素。

CASELE LOAD（WOLF TEAM）

鑑定価格 15,000～18,000円 UP

これは美樹本晴彦氏の直筆サインが入っているのが、付加価値として高値につながった。ただしサインといっても、ある程度一般的な有名人でなかったりすると、単なる〝落書き〟にされてしまうので注意。

魔導物語（コンパイル）

鑑定価格 2,000～8,000円 UP

流通量でいえば、それほど少なくはないはずなので、デザインの勝利という感じのテレカ。

プリンセスメーカー（マイクロキャビン）

鑑定価格 1,500～1万円 FLAT

ファンの多いシリーズで、女の子がカワイくて、しかもガイナックスと、値が上がる要素は多い。できれば続編の2や3のテレカがあったら、そちらの値段も知りたいものである。

お宝CHECK POINT このページの表の見方についての注意！

ここに掲載された価格は、基本的に「取引額」と考えてほしい。つまりテレカショップの店頭での販売価格や、あるいはテレカ交換会などのイベントで「この程度の額で取り引きされるであろう」という評価であって、買い取り価格ではないのである。実際にここでの価格を見て売りに行ったとしても、買い取り価格はこの値段の1/2～1/5ぐらいになってしまうので注意が必要だ。

さてテレカで高値がつく秘訣は？ ということだが、そのポイントは〝美少女、セーラー服、富士山〟といったところである。やっぱりどの分野でも女性は強し、という感じだ。ところで〝富士山って何〟と思う諸兄も多いことと思う。これは付加価値のことを指していて、画面の中に富士山、お城などの意外な物がうまく組み込まれていたりすると、それが評価につながったりするらしいのだ。

最後に余談だが、サターンで超人気の『あのゲーム』にイイ値がついているというウワサもあるぞ。

未来少年コナン（日本テレネット）

鑑定価格 1,000～8,000円 FLAT

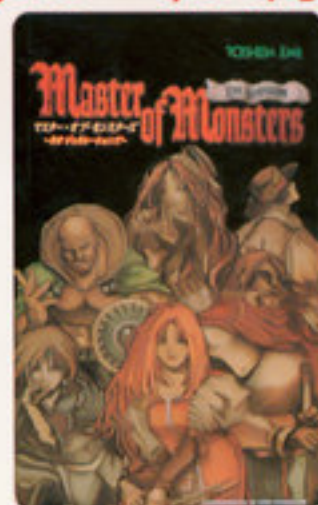
PCエンジンのCD-ROM²で出たコナン（名探偵じゃないぞ！）のテレカ。キャラとして考えるとありふれているので、意外と評価は低かったりする。

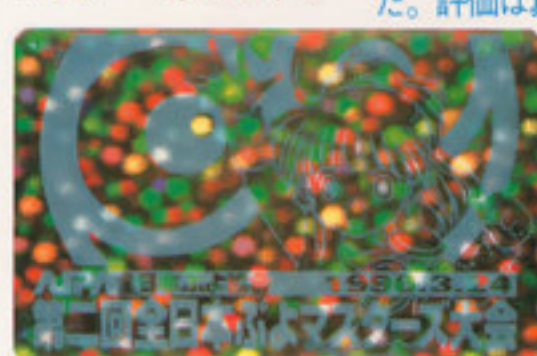
合体型テレカ（揃って価値）

3×3EYES（講談社）

鑑定価格 7,000〜3万円（2枚組） UP

◀SFCとMDでソフトの出た3×3EYESの2枚組記念テレカ。単品の場合半額で評価自体はするが、いざ引き取りとなると2枚そろっていないとやはり不利。数枚組のときは割れないようにしよう。

マスター・オブ・モンスターズ（東芝EMI）

3,000〜4,000円

ぷよぷよ（コンパイル）

700〜8,000円

◀このソフトのテレカは複数あったが、デザインでコレが一番評価された。

▲とりあえずアル系は、あまりお値崩れはしないようだ。

ぷよぷよ（コンパイル）

700〜6,000円

▼流通量は少ないが、こういうデザインはあまり受けないようだ。評価は真っ二つ。

わくわく7（サンソフト）

700〜4,000円

▶まだ新しいゲームだが、なぜカイイ値が！

バーチャファイター3点セット（セガ・エンタープライゼス）

各2,000〜3,000円

NO1

NO2

NO3

3枚ともそれぞれちゃんとした台紙がついていて立派なのだが、そのわりには値段に反映されていない。やっぱりギャルじゃないとダメなのだろうか？

主なプレミアム・テレカ

バトルスピリッツ 龍虎の拳（SNK）

700〜5,000円

◀アニメのほうの龍虎の拳テレカ。評価にかなりの開きが出てしまった。

できたてハイスクール（BPS）

3,000〜5,000円

◀やっぱりギャル系強し！を実感させる。ソフトはSFC版。

Noël（パイオニアLDC）

1,500〜8,000円

▶これも新しいものながら健闘を見せたテレカ。本当にギャルものは受けるなあ。

コットン100%（データム・ポリスター）

1,000〜5,000円

◀まあこれも女の子のイラストがかわいいということでしょう。ゲームテレカは、アイドルものに通ずるものがあるようだ。

ストリートファイターII 春麗飛翔伝説（東芝EMI）

2,000〜4,500円

◀ゲームテレカの中で、最も流通量が多い部類に入るストII関係。よっぽどレアでないと、値段がつかないことが多い。

コレクション系ーVF3編ー

名前	価格
結城 晶	1,000〜3,000円
梅小路 葵	1,000〜3,000円
サラ・ブライアント	1,000〜3,000円
ジャッキー・ブライアント	1,000〜3,000円
パイ・チェン	1,000〜3,000円
ウルフ・ホークフィールド	1,000〜3,000円
ラウ・チェン	1,000〜3,000円
ジェフリー・マクワイルド	1,000〜3,000円
舜帝	1,000〜3,000円
リオン・ラファール	1,000〜3,000円
影丸	1,000〜3,000円
デュラル	1,000〜3,000円

※当然のことながら、単品よりも全部持っているほうが価値が上がります。

そこそこ価値アリのテレカ

ファイターズメガミックス 700〜3000円

ヴァンパイアハンター 700〜3000円

タイムギャル 1000〜4000円

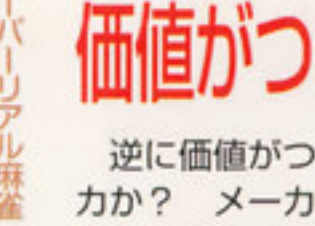
実戦パチスロ必勝法 0〜3000円

スーパーストリートファイターIIX 2,000円

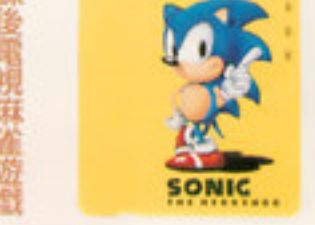
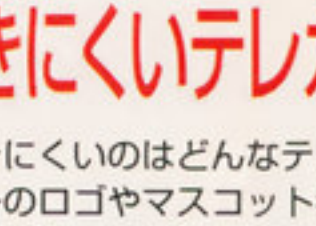
スーパーリアル麻雀グラフィティ 1000〜3000円

ルームメイト〜井上涼子〜 1500〜2000円

サムライスピリッツ 覇王丸地獄変 1000〜4000円

サムライショウダウン 1500〜5000円

放課後電視麻雀遊戯 ギャルギャン 700〜3500円

価値がつきにくいテレカ

逆に価値がつきにくいのはどんなテレカか？ メーカーのロゴやマスコットキャラ、ゲームのタイトルだけがデザインされたもの、これらに値がつくことはまずないとのこと。仮に買い取ってもらえても定価より安くなってしまう。それならテレカとして使用したほうがいいよね。

残念ながらロゴだけというテレカは価値がつかない。

限定版だけがプレミアじゃない？

ゲームソフト

最近サターンソフトでも目立ってきている限定版ソフト。中には錬金術になりそうなレアものもあるが、それを見極めるのは至難の業？

セガサターン100万台記念 ゴールドディスク「バーチャファイター」CGポートレートコレクション

鑑定価格 3,980円 DOWN

サターン100万台突破記念に作られた非売品ソフト。買い取りだと2,000円前後。これに鈴木裕氏のサインがつくとプラス千円程度とか。

鑑定価格 4,980円 DOWN

「バーチャファイター」CGポートレートデュラル

「バーチャファイターCGポートレート」シリーズを5枚1集めて応募すると、抽選で5万名がもらえたデュラル編（非売品）。一時期は1万円前後の値段もついたというが、最近は下落気味。買い取りだと3000円程度。

鑑定価格 4,980円 DOWN

スーパー32X「バーチャファイター」

スーパー32Xソフトの中で高値のついている「バーチャファイター」。買い取りだと8000円前後。他の32Xソフトは軒並み暴落気味だが、このソフトだけは在庫が少ないぶん、横ばいでいきそう。ちなみに32X本体は3000円程度とそれほど高くない。

鑑定価格 11,000円 UP

「バーチャファイターキッズ」ジャワティ限定版

鑑定価格 4,980円 DOWN

セブンイレブンの昨年夏のキャンペーンで当たった限定体験ソフト。ゲームとしては本編に比べて当然途中バージョンの完成度だった。意外と手に入らなかった人も多く、一時期これも1万円程度の値が付いたこともあるとか。現在の買い取りは3,000円程度。

カプコンスタッフ落書き入り「サイバーボッツ」超限定版

「ボッツ」の超限定版はやや下落気味で現在はこのくらいの値段だとか。今回はスタッフの落書きつきだけど、値段にはあまり影響なし？

鑑定価格 7,000円 FLAT

今回はカプコンデザインスタッフのきぬちゃんのイラスト落書き付き。お店に売るよりも、ファンに売ったほうが高いかも！

メガドライブ「ジ ウーズ」

「コミックスゾーン」と同様メガドラ後期の作品で在庫も極少。メガドラマニアがソフトを集めようとすると、必ずこの2本が集まらないため、人気と値段が高いという。サタマガ編集長のコメントもついてる逸品だ(笑)。

鑑定価格 19,800～24,800円 UP

メガドライブ「コミックスゾーン」

メガドラ後期のセガタイトルで、在庫も少なく、店頭に並ぶとすぐになくなるほど人気がある。今後も値は上昇傾向だ。

鑑定価格 19,800～24,800円 UP

センチメンタル・グラフティファーストウインドウ

鑑定価格 14,000円 DOWN

最近、セガサターンソフトの限定版で一番騒がれたタイトルがこれだろう。3万本という限定数に大騒ぎしたのは、地域差があったみたい。元が2,980円であることを考えると異常な高値が一部でついているようだが、最近は徐々に下降気味。本編が出るとさらに下がりそう（いや、上がるかも…）？

ファミコンソフト「メタルスレーダーグローリー」

ゲーム機の新旧を問わず、実は伝説的な値段が付いているというソフトがこれ。今や会社のないハル研究所製ということ、初のファミコン8メガソフトということ、アドベンチャーとしてもデキがいいこと、キャラデザインが同人誌系で有名な人物の手によるものなどが要因となって、この値段がついているとか。今後もさらに上昇傾向。買い取りは現在2万円以上。

鑑定価格 24,800～29,800円 UP

ゲームギアソフト「アーリエル」

セガのハンディゲーム機であるゲームギア。ソフトも店頭であまり見なくなってきたから、そろそろ高い値段のついているものがあるか興味津々。……と思いきや、まだまだプレミアがついてくるような動きはない模様。ここに載せた名作と言われる「アーリエル」でこの程度。他も軒並み500円程度の値段つけとのことだ。唯一高値がついているのは「GGアレスタ」の1作目で、7980円前後。GGは今後もお宝にするには厳しそう？

鑑定価格 2,980円 FLAT

ファミコンディスク「中山美穂のトキメキハイスクール」

ファミコンディスクソフトも、高値が付くにはほど遠い状況だとか。やはり書き換えシステムのイメージも強いせいか？

鑑定価格 300～1,000円 FLAT

メガCDソフト「ゲームのかんづめ」

編集部で新品を発掘し、その見た目に「おっ」と思わされた「ゲームのかんづめ」。ゲームの声にあの林原めぐみ嬢も参加していたとあって、高値を期待するも、現状ではこの程度とか。見た目はいいけどね。

メガCDソフトもお宝にするには、まだまだ値付けは全般的に低めで推移している模様。もう少し寝かせればお宝に……ならない？

鑑定価格 2,000円 FLAT

音楽CD「セガミュージアムVol.1～Vol.3」

こちらはゲームというよりも、ゲームミュジックのCDだが、お店によっては買いとってくれるところもあるようだ。ちなみに、ここで紹介するのは、往年のゲームユーザーなら誰もが知っているセガ体感ゲームシリーズの名アルバム3枚。「アウトラン」「アフターバーナー」「ファンタジーゾーン」など、今となってはなかなかまとまって聴けないものばかりだ。また、このシリーズは、現AM2研サウンドチームHiro師匠のライナーノーツが読み応えがあって、なかなか良い。買い取りだと1,000円、店頭売りで2,000円程度という鑑定を出したところもあるが、お宝となるにはもう少し年月が必要？

鑑定価格 各2,000円 FLAT

お宝CHECK POINT

限定版にだまされるな？

最近は、雨後の竹の子のように乱発されるゲームソフトの特別限定版。限定版ならば何でもプレミアがつくかといえば、そんなわけがあるはずもなく、たいてい普通のゲームソフトの場合と同様に値段も下がっていく傾向にある。ただし、一時期騒がれた「サクラ大戦」の限定版は、いまだに欲しいというユーザーがいるために、買い取り1万円、店頭売り14,800円ぐらいで売買する店もあるようだ。だが、最近はかなり落ち着いてきており、逆に次のCESA大賞限定版に人気が集中しそうな動きが出ているそうだ。限定版ということで、定価以上の高値で取り引きされている現状には大いに問題がある。だが、そのへんは足りなくなるのがわかっていながら、限定版を出すメーカーサイドにも問題はあるといえよう。メガドラやファミコンのソフトに人気が出るほうが、まだ健全で夢があるといえそうだ。

待ってたの、押し入れの奥でずっと……

各種ゲーム機

ここではサタマガ編集&ライター秘蔵の品々（単に忘れていただけ？）を鑑定にかけてみた。20歳以上の読者には懐かしいんじゃない？

編集S氏が小学5年生の誕生日にプレゼントされた品。当時「これ高かったのよ」と手渡された(定価は59,800円だった)のだが、「家がたいへん貧しかったので本当にうれしかった（チキン談）」そうである。ただし最近になって、ディスカウントショップで1万円で購入したことが判明。一説には家族の絆が危機を迎えているとも伝えられている。残念ながら現在ソフトは消失。

ぴゅう太（トミー）

鑑定価格 約3万円※ UP

ファミコンが登場する2～3年前に玩具メーカーのトミーから発売されたマシン。キーボードは消しゴム製で、いかにも「おもちゃ」という印象だが、実は16ビットの性能を持つ賢い“マイコン”で、しかも『モシ』（英語の“IF”に相当）などの日本語で書けるBASICを搭載するという、野心的な試みまでなされていた。現在保存状態にもよるが、箱を含め付属品一式がそろっていれば、上記程度の評価がつくらしい。

MAX MACHINE（コモドール・ジャパン）

鑑定価格 約3万円※ UP

スペックは内蔵RAMがスクリーン1K、ユーザー1K、拡張しても2Kという貧弱さ！だがその制約ゆえ、多くのプログラマーを育てたことも見逃せない。同社の同時期の兄弟機に「コモドール64」「VIC-1001」があるのだが、今なおインターネットにホームページがあるのは驚きである。状態さえよければ3万円も狙えるマシンだ。

もちろんBASICも！

ライターY氏所有のマシン。いまだに写真のソフトを全うしているのは立派。ただし、万年貧乏人のY氏がこの値段を知ったとき、果たしてそのまま所有し続けられるかどうかは疑問である。

先日編集部内の模様替えをした時に発見された。どうやらサタマガの前身の「Beepメガドライブ」のさらに前身の「Beep！」編集部の遺産ということらしい。写真のとおり箱は残っているが、残念ながらその他の付属品はすべてなくなっている。そのためこのマシンに限っての鑑定価格は2,000円程度まで落ち込んでしまった。サターンベーシックの発売が近づいてきたら、このSC-3000Hのベーシックとの比較をするので、乞うご期待！（ウソ）

SC-3000H（セガ・エンタープライゼス）

鑑定価格 約1万円※ FLAT

セガから昔発売された8ビットtパソコン。スペック的には、キャラクタを自由自在に作れる「スプライト」なる機能を備えていて、ゲームを作るのにはなかなかの環境だ。さすがゲームの専門家の作ったパソコンという感じではある。ゲームを遊ぶときは、側面のカートリッジ差込口に、ROMをぶちこんであげればよい。残念ながら、ソフトが1つも残っていないので、どんなゲームがあったかは「Beep！」誌上の記事に名残を留めるのみである。これも保存状態さえしっかりしていれば、1万円くらいの評価がつく。

カセットビジョン（エポック社）

鑑定価格 約1万円※ DOWN

20歳以上の読者なら1度はおねだりしたことがあるのでは？というくらい、当時は画期的なマシンだった。どの辺が画期的かというと、今では当たり前なのだが、カセットを入れ替えると違うゲームが楽しめるということ。まさに夢のような機械だったのだ。おかげで大きなドットの塊もちゃんと与作に見えたし、どう見てもギャラクシアンじゃなくても、納得してプレイしていたものである。これは結構な数が流通したようで、価格はそんなに高騰していないし、今後も上がるかどうかは微妙だ。ここはむしろしっかり保存して、次の世代に伝えるべき文化と考えるほうが良いかもしれない。

ソフトはこんなだ！

マシンの左右の4つのでっぱりがコントローラー。どうやって操作していたのか、さっぱり思い出すことができない……。

※印は、マシンが完動品で、箱・付属品等がそろっていて、かつ保存状態が良好な場合につけられる鑑定価格です。

テレビベーダー（エポック社）

鑑定価格 約1万円※ DOWN

「インベーダーゲーム」という商品名は、タイトーしか使えないはずなのだが、箱に堂々と"あのインベーダーゲームが家庭に出現！"と言ってしまっているのがのんきでたいへん良い。ところで当時のエポック社のハードは売れ線だったようで、このテレビベーダーもカセットビジョン同様、さほどの値打ちは出ていないようだ。これも自分で持ってて、時々人に自慢するのが有効な使い道だろう。

これは保存状態が悪く、残念ながら3,000円の価格しかつかなかった。

FLパックリモンスター（バンダイ）

鑑定価格 約500～1,000円 FLAT

一言でいってしまえば、「パックマン」の類似品。「たまごっち」のマネされて腹をたててるバンダイだが(当然なんだけど)、まあ人にも企業にも歴史あり、産業はこうして育つというところか。中途半端な大きさが災いしてか、思った程の評価はつかないようだ。

チャンピオンレーサー（バンダイ）

鑑定価格 約500～1,000円 FLAT

編集部内でも、「これ持ってた」の声多し。このクラスのゲーム機の場合、ある程度値段をつけたければ箱等は必須だ。

脳天を直撃する甲高い電子音は、懐かしいけどイライラする(笑)。

Dr.スランプ アラレちゃん んちゃ！ばいちゃ！（バンダイ）

鑑定価格 約500～800円 UP

ペンギン村の住人にひたすら「んちゃ！」とあいさつしてまわるだけのゲーム。「んちゃ！」が遅れると、げんこつを喰らってしまう、考えてみるととっても過激なゲーム。あるお店の人の話では「たまごっちの影響で、携帯ゲームの需要が上がるかも」とのこと。ちょっと期待できるかも。

編集Sが小学生時代、埼玉は新所沢のパチンコ店にて、出玉880個でゲットした景品。現在は(当時もだが)、パチンコ店には18歳未満は立ち入り禁止なので注意すること。

ヒステリックママ（タカトク・トイズ）

鑑定価格 約300～700円 FLAT

懐かしの「クレイジークライマー」タイプのゲームだが、その行く手を遮るのがヒステリックなママということらしい。ところでこのママの表情がすごいのだ。髪の毛はぼさぼさで、つり上がった白目でいろんな物を落っことしてくるのである。ゲームとはいえ、何が彼女をそこまで駆り立てるのか知りたいものだ(笑)。価値が出るかどうかは判らないが、もし持ってる人がいたら、もう1度ママの顔、見てみてね。

ZAXXON（バンダイ）

鑑定価格 約500円 UP

当時はレバーを右につけるのが主流だったのか、このZAXXONも右についている。今やると結構違和感がある。それが新鮮といえなくもないのだが。これがレバーじゃなくて、十字キーだったらポケットに完全に収納できるので、もうちょっと価値が出たかもしれない。現在はこんなもん。

お宝CHECK POINT ちょっと待て！捨てるのはまだ早い

ゲーム機にプレミアがつくのはまだまだ先のこと。プレミアといっても、果たして定価を超えられるか？ という具合なのだ。やっぱりゲーム機の場合、基本的には消耗品ということなのだろう。唯一可能性があるのが、いわゆるゲーム＆ウォッチタイプのゲーム機だ。記事中でも少し触れたが、たまごっちをはじめ、ミニゲームの流行の影響で、多少ではあるが、昔のゲームに注目が集まり始めているらしいのだ。他の人と違う物を持つのがオシャレということなのだろう。とはいっても、何万もの高騰ぶりはまずあり得ず、「せいぜい数百円から千円台程度の変動」ぐらいで済むと、お店の人は見ている。

今回お宝特集ということで、おのおの押し入れや倉庫からいろんな物を引っ張り出してきたりして、確かに最初は「いくらぐらいだろう」という興味が先行した。しかし、興味はどんどんそのゲームで遊んでいた当時の自分や持ち主に変わってきて、ずいぶん話が盛り上がった。結局"宝"というものは、決してお金というモノサシで計るものではなく、こういった思い出のいっぱいにつまったものが残っていることへの喜びなのでは、と思えてならない。もしキミの家の奥に眠っているゲーム機があるなら、たまにはホコリをはらってあげるといいんじゃないかな？

ポケットバンド（富士通）

鑑定価格 0円 FLAT

8ビットパソコンFM-NEW7購入時の懸賞の2等賞。10年以上前の代物だが、今でもちゃんと音が出る。でも誰も欲しがらないのでまったく価値はない。トホホ。

意外な掘り出しものもある?

いろいろ販促グッズ

ここでは、これまで紹介してきたグッズの他に、ジャンルにこだわらない、その他のものを紹介していく。編集部内のものまで放出!!

バーチャファイター2等身大ポップ(リバーシブル)

等身大ポップはお宝アイテムの中でも、人気の高いものの1つとしてよく挙げられる。ただし、これは人気アイドルや、ゲームでも人気キャラクターであることが条件。あるショップによると「餓狼伝説」シリーズや「キング・オブ・ファイターズ」シリーズに登場する不知火舞のポップが人気らしい。左のポップはサターン版「バーチャファイター2」の発売時期に店頭展示用として販売店に配布されたもの。絵柄はリバーシブルになっていて、片方が結城晶、もう片方がサラ・ブライアントが描かれている。ちなみに前作「バーチャファイター」の時にも同様のポップが作られたが、それよりもきれいに印刷されている。配布されたのが販売店のみなので数量は限られるが、「バーチャファイター」人気がひと段落した今では、それほど高値にはならないようだ。でも、レトロ玩具のブームがあるように、非常に長い目で見ると、もしかしたら10数年後には価値が高まるかも!? なお、矢印は数年後までの予測。

鑑定価格 3,000〜5,000円 DOWN

プロジェクトソニックスーパーボール

春の東京ゲームショウのセガブースで配布されたもの。スーパーボール部分は夜光性になっており、暗闇でボゥっと光る。気付きにくいかもしれないが、白黒印刷のソニック部分はシールになっている。ゲームショウなどの催しで配布されたものをショップに持ち込む人がかなりいるようだが、基本的には買い取りを断っているのが現状。もし買い取ってくれるとしても非常に安い値付けにしかならないようだ。このスーパーボールについても、ゲームショウ限定配布のため、そんなに数は出てはいないが、高くて数百円のレベルなのがオチ。大事に持っていたほうが吉だろう。

鑑定価格 10円 FLAT

バーチャファイター2ポーチ

上とその右はいずれも「バーチャファイター2」絶頂期に豊島園で行われた"脳天直撃セガサターン"イベントで使われたポーチ。上はショルダー型にもなる。

鑑定価格 1,400円 DOWN

左よりふたまわりほど小さいハンドポーチ。ちょうどサターンソフトがスッポリ入るサイズなのだ。

鑑定価格 500円 DOWN

脳天直撃セガスタッフジャンパー

ポーチと同じく豊島園のイベントで使用したスタッフジャンパー(写真は未使用)。セガスタッフしか持っていないため貴重だが、複製が作りやすいため低評価。

鑑定価格 3,000円 FLAT

大戦略STRONG STYLE ライト付キーホルダー

OZ クラブから発売の「大戦略」の販促用キーホルダー。黒い部分のロゴが書かれているところを押すと、赤色LEDが光り、前方を照らしてくれる。流通量は不明。同型で別商品のものが存在する。

鑑定価格 鑑定不可 FLAT

スーパーロボット大戦Fゲームショウ春配布下じき

鑑定価格 鑑定不可 FLAT

春の東京ゲームショウで配布されていた。2種類あり、おのおの両面に代表的なロボットの解説や、同社製品の一覧が書かれている。量的には多いかもしれないが、今のところ「スーパーロボット大戦F」の販促品はこれのみ。期待が大きい作品なぶん意外だよね。そういった意味でいうと貴重かも。

Beep!メガドライブ謹製

編集部制作の1/8スケールのミニチュア。しかもメガドラ1。数は少ないが……。

鑑定価格 300円 DOWN

アサヒアクアVセガソニック缶

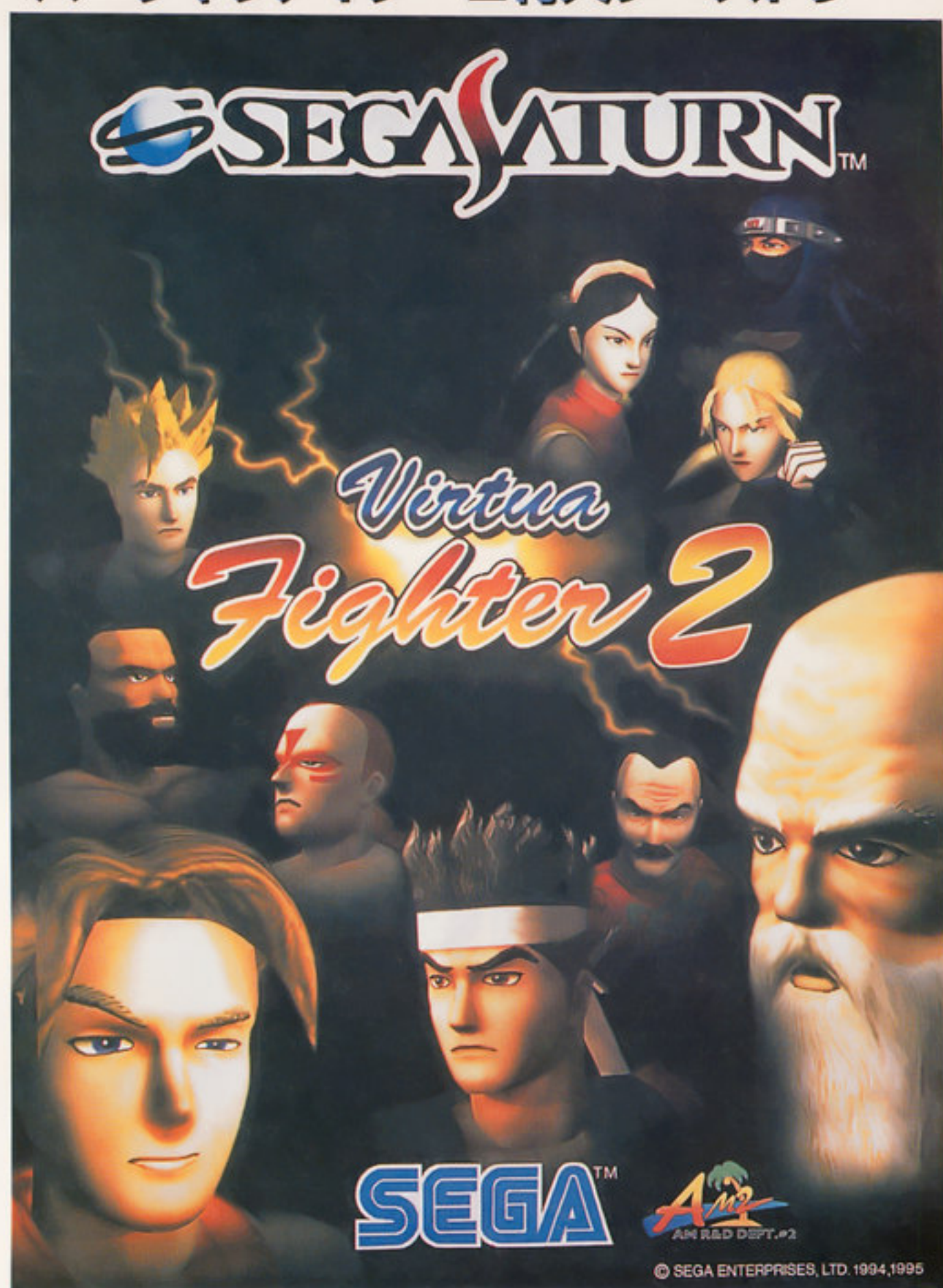
'92年「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」が発売された当時作られたスポーツドリンクのパッケージ（中身入り）。発売当時はセガ社内にはたくさんあった。ちなみに裏面の製造年月日を見ると'92年6月18日とあるので、飲むと危険かも!?

鑑定価格 鑑定不可 FLAT

セガ公認バーチャファイター基本マニュアル

アーケード版「バーチャファイター」初お披露目のプライベートショーで配布されたもの。よく見ると、設定が発表当時のもので現在のものと比べると微妙に違うのがポイント。制作は新声社。

鑑定価格 鑑定不可 FLAT

バーチャファイター2特大タペストリー

「バーチャファイター2」「バーチャコップ」「セガラリー」などがリリースされた'95年6月のトイショー会場（会場：幕張メッセ）に飾られた巨大タペストリー。もちろんこれ1枚しか存在しないので極レアもの。大きさの比較のために写っている人間の身長はだいたい170センチくらい。これくらいが部屋にも飾っておけるサイズの限界かな？

→対人物比較写真

鑑定価格 14,000円 FLAT

スーパーパズルボブルボール

この名前はゲーム名ではなく、あくまでアイテム名。「パズルボブル」のキャラ5体が埋め込まれている。直径約3.5センチ。

鑑定価格 各50円 FLAT

ソニック・ザ・ヘッジホッグメモ帳

ソニック・ザ・ヘッジホッグ登場の際に大量に作成され、雑誌社などにも多数配布。ただし、現在は入手不可。

鑑定価格 10円 FLAT

Beep!カンバッジ

知る人ぞ知るコンピュータゲーム総合誌「Beep!」のカンバッチ。これにソノシートもつけたらイケるかも。ただし、欲しい人がいれば、だけどね。

鑑定価格 10円 DOWN

メガドライブミニチュア

MEGA DRIVE 1/8スケールミニチュア
企画制作：日本ソフトバンク BEEP!メガドライブ編集部
製作：スタジオ・エフェックス
©セガ・エンタープライゼス
非売品

ダイナマイト刑事うちわ

鑑定価格 鑑定不可 DOWN

裏に書かれた各コメントは本物？ちなみにアーケード版のアイテム。

お宝CHECK POINT 大型POPも美少女ものが有力か？

ここで紹介しているようなグッズのポイントは4つ。①希少価値が高いもの②人気が高いもの③部屋に飾れる範囲の大きさのもの④持っていて自慢（ココがポイント）できるもの、ということである。つまり、たとえ持っていても、それをコレクターとして誇示できなければ価値は半減してしまう。また、たとえ数が少なくても、簡単に複製品（レプリカ）が作れそうなものは価値が下がってしまう。たとえば、文字デザインしかないキャップなどがそう。原作通りのイラストやせめて社名ロゴが入っていることで価値は違ってくる。また、スターウォーズや女性アイドルのキャラポップの人気が高いように、ゲームキャラでもポップは比較的価値がある。ただし、これもキャラ人気でその価値が決まってしまうのは左ページでも述べたとおり。今回紹介したVFキャラは今は人気が下がりぎみらしく、価格的には低い。ここでもギャルゲーのキャラ等身大ポップなどは強い。ゲームユーザーの多くが男性である限りやはり目的はギャルなのか!!

お金だけが価値じゃない！

自慢のお宝

ここでは各メーカーより送られてきたお宝を中心に紹介しよう。なかなか値段に反映しにくいものが多いようだが、世界に2つとない貴重な品々ばかりだ。

飯野賢治＆リアルサウンド出演者・スタッフサイン入りギター

鑑定価格 15～25万円(?) UP

現在製作快調の「リアルサウンド～風のリグレット～」制作者の飯野賢治氏をはじめ、坂本裕二さん、篠原涼子さん、柏原崇さん、菅野美穂さん、前田愛さんなど、豪華なメンバーのサイン入りのギターがコレ。しかもギターは“オベーション”で、飯野氏が5年間使ったもの。

ファイティングバイパーズ全国大会優勝セット

チャンピオンベルト 本当にプロレスのチャンピオンベルトを作っているメーカー製だけあり、そのフォルムと重量感は本格的だ。

副賞：特製PEPSI スケートボード

上下とも、本誌ライター明石家サンマンが、ファイティングバイパーズ全国大会で優勝した時の賞品だ。「PEPSI」が協賛している大会なので、価値が出るとしたら、大手メーカーの公認という部分とのこと。まあまず売りに出ることはないだろうけど。

鑑定価格 3万円（セット価格） FLAT

コンパイル新人用・丁稚トレーナー上下

背中にはカーバンクルと丁稚の文字。コンパイルの社員は、この2つを背負って大きくはばたいていくのである。ちなみにジャージの下は“丁稚Tシャツ”を着用する。

ウラはこんな

コンパイル広報の川島氏によると「このジャージは'95に私が入社した時から2年間着ていたものです。だから高い値段がついても売れませんね。ちなみに今年の新人君はもっといいジャージをもらっています。丁稚制度は新人が早く1人前になるようにと始めました。ジャージはコンパイルの広告塔にもなっていて、広島では有名です」とのこと。

「Wilson」のジャージで結構しっかり作られている。が、後ろを向くと丁稚の文字が……。確かにこれを着て表を歩くのは、それだけで度胸がつこうというものだ。このジャージ、意外と高い評価だったが、汚れがあったのでこのくらいになった。

鑑定価格 0～7,000円 FLAT

木梨憲武サイン入りカプコン本

とんねるずの木梨憲武氏が「マーヴルスーパーヒーローズ VS.ストリートファイター」の中で、『憲磨呂』なるキャラで登場したのは有名な話。おそらくこのサインは、彼がカプコンにおじゃましたときにゲットしたものと思われる。カプコンのファンブックとノリタケのサインの組み合わせはとってもレアには違いないけど、今のところ価値はついていない（笑）。

こちらも木梨憲武のサイン入り。今度は「WARZARD」のシークレットファイル。こういった本を持っていて、しかもそこにサインをさせてしまうあたりが、“マニア”たるゆえんだろう。

鑑定価格 鑑定不可 FLAT

S.S.T.バンドデモテープ（セガ・エンタープライゼス）

光吉猛修氏や、Hiro師匠が所属していたことで知られる、伝説のゲームミュージックバンド「S.S.T.バンド」のデモテープ。数多いライブの中で、唯一行われたプライベートライブ時に配布されたものだ。限定60本しか製作されなかったため、レア度で言えばかなりのモノ。内容は、ライブのオープニングで使われたオリジナル曲や、ショートコントなど。ちなみにタイトルは当時発売されたCDのパロディー。

鑑定価格 鑑定不可 FLAT

お宝CHECK POINT 物の価値は千差万別

鑑定といっても、なんでもかんでも値がつくわけではない。その代表例がこのページのグッズだ。バイパーズ優勝セットも、作りはしっかりしてるし、一見価値はありそうだが、実際の値段はこの程度（上記参照）。ほとんどのお店では引き取りさえしてくれないのだ。そんなわけで、その持ち主がどう思っているかが価値の分かれ目、ということにしておこう。

お宝はこの店でゲットせよ!

ショップガイド

プレミアがついているあのソフトがほしい! このテレカを売りたい! ゲームお宝ファンのためのお店案内だ。

人形、バッジ、カードなどのグッズが充実

まんだらけ中野店

東京都中野区中野5-52-15
電話03-3228-0007
営業時間は12:00〜20:00　年中無休(年末年始をのぞく)

漫画関連グッズで超有名な「まんだらけ」は、ポスターやマスコット人形などのゲーム関係お宝も主力製品として扱っている。渋谷と大阪にもショップがある。何とCGスクールも開校予定。

最近の一番人気は何と言ってもエヴァ関係。トレーディングカードのバリエーションもバッチリ。

社長の古川氏。中野にある5店舗の中で、ゲーム関連製品を扱うのは「まんだらけスペシャル」と「変や」。昔懐かしいLSIゲームや電子ブロック、ゲームウォッチなども並べられている。7月にはデジタル専門グッズを扱うショップも新たにオープンする予定だ。

中古ソフトのラインアップが豊富に揃う

ゼット

東京都千代田区外神田1-14-1
電話03-3251-2919
営業時間は10:30〜20:00　年中無休

ゲーム、ビデオ、CDなどの総合アミューズメントソフトショップ。中古ゲームソフトでワンフロアを占め、質、量ともに超充実。買い取りの相談は電話でもOKだ。

中古ゲーム市場は2年前から急速に盛り上がっているとのこと。

セガ関連製品の最高値は現在のところマークIIIの「北斗の拳」で8,000円前後。20代後半〜に人気だ。

毎月2回前後カード交換会を開催

テレカ収集協会

東京都板橋区坂下3-12-8-202
電話03-3558-1911
営業時間は10:00〜18:00　土日祝日休み

会長の松田氏。誌上オークションも行っている。

「テレカ収集」という会報誌を月2回発行するとともに、同じく月に2回前後、カードの交換会も開催している。海外のマニアとの交流も盛んに行っている。

マニア垂涎のレア・テレカがいっぱい

カードショップ　トレジャー

東京都中野区中野5-52-15　ブロードウェイ2F
電話03-5343-3208
営業時間は12:00〜19:00　年中無休

代表の長尾氏。ショップにはテレカマニアが集う。

プレミアムテレホンカードの通販カタログ誌「カードエクスプレス」を季刊で発行している。あらゆるジャンルのテレカが掲載されていて見ているだけでも楽しめる。通販カタログ希望の方は、切手800円分または、50度数のテレカ2枚を同封の上、〒160東京都新宿区新宿1-27-1-403「カードショップトレジャーS係」まで。問い合わせ☎03-3352-7748

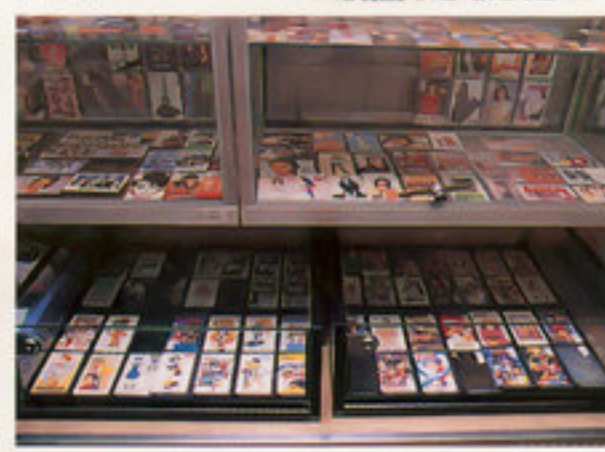
アニメ関連グッズの宝庫

K-BOOKS池袋本店

東京都豊島区東池袋3-2-1三和ビル2F・3F
電話03-3985-5456
営業時間は12:00〜20:00　年中無休

セル画、ポスター、CDからコスプレの衣装までアニメ関係の品揃えが豊富。ROS、堀川悟郎などのオリジナルテレカも販売している。

決して手の届かない価格はつけないという嬉しいポリシー。秋葉原店もある。

店長の大塚さん(右)と渡辺さん。同人誌関係も充実している。

ゲームお宝の明日はどっちだ!

特集編集後記

世の中発掘ブーム。サタマガ企画の「ゲーム業界お宝探偵団」、どうだったスか? テレビゲームは発展過程のまっただ中。ガチョ〜ンてな値段がつくのは、まだまだこれからってとこかな。今は買い取ってもらえなくても、キミの手元にあるグッズが超お宝になる日が来るかもしれない。とりあえずその予想の傾向と対策に、この特集は役立つんじゃないでしょうか。

想いをかたちにする いつかこわれる時が

思えば前作から約１年。恋愛シミュレーションのシーンに一石を投じたあのシリーズが、再び暑き夏とともにやってくる。

同級生2

【竜之介】（真剣な表情で、と言ってもメガネでよくわからないけど。）

12月23日　月曜日

【愛美】だめです、子供がサンタさんを信じられないなんて。

12月25日　水曜日　am11:55　¥4,700

【洋子】悪いけど、一人にしてくれないか？

ここでちょっと再検証

サターン版のいいところ

「同級生２」は元祖パソコン版が発表されて以来、サターン版も含めて他の機種にもいくつか移植されてきた。その中でもサターン版は、実にさまざまな付加価値がある。その内容についてはこれまで何度かに分けて紹介してきたが、発売直前のひとまずの情報の整理もかねて、ひととおり再解説してみたい（他にも細かい改良点はあるが、ここでは割愛する）。この系統の作品に定評のあるＮＥＣインターチャネルならではの、こだわりの作り込みが実感できる。

完全新作カットが多数

パソコン版では、たまに画面が真っ黒になり、メッセージだけでストーリーが進行する部分があったが、サターン版ではそれがある程度解消されている。例えば、その場面に応じた画面を新たに描き起こして、違和感がないように挿入するという感じだ（特にプロローグ編は充実している）。また、本編中にも補填的な画面以外に純粋な新カットがいくつか用意されているので、すでにパソコン版で楽しんだ人も新鮮な気持ちでプレイできるはず。原画は当然のごとく竹井氏による描き起こしである。

12月17日　火曜日　6:00　¥5,000

【唯】お兄ちゃん、ほっぺに御飯粒がついてるよ。唯が取ってあげる。

トゥルーモーションのオープニング

プロローグ編が終わった後には、サターン版オリジナルのオープニングアニメが鑑賞できる。この映像はビデオアニメ版「同級生２」などを手掛けたTriple Xが制作しているので、作画レベルはかなりのもの。さらに、動画はトゥルーモーション方式の再生なので、ムービーカーなどの機器なしで元の映像のイメージを壊すことなく再現。

余談だが、ピアノソロのBGMだけが静かに流れるというセンスはお見事。良い意味で「ゲーム的にありがちなオープニング映像」の殻を破ったといえる。

のをおそれているのは
くるかもしれないから

【唯】平気だよ、唯はお兄ちゃんに話しかける時、いつも頭の中で一度言ってから話しかけてるから。

街角でかわいい女の子とふとしたきっかけで知り合った時、前々から気になっていた同級生がグイーンと急接近してきた時、よく知っているはずの相手が初めて新たな面を見せてくれた時、そしてあまりに身近すぎて気付かなかった時。ことほどさように恋に落ちるきっかけはどこにでもあるけど、待っているだけじゃだめ。艶福は積極的に行動する者にしか訪れないのものなのである。……という恋愛の真理を具現化（若干悪ノリ誇張あり）した「同級生2」もようやく完成。

前回から1％上がった完成度がどこに影響しているか、写真をこの前とじっくりと見比べてみよう。答えは気付いた人だけわかれば可（実際は画面の違いだけじゃないけどね）。

今週はちょっと本編から離れて、あの「卒業生」の紹介、そしてシリーズの人気の源である原画担当の竹井氏インタビューの特別構成でお送りする。仕事場から直送のシャイな素顔が今、ここに！

12月23日 月曜日 PM 5:00 ¥15,100

【女マネージャー】私はアイドルの可憐しか知らないわ。だから、同級生なんて青臭い言葉を聞きたくないの。

〝同級生〟という言葉に抱くイメージは千差万別でしょうが、みなさんはもうちょっと素直な気持ちで触れましょうね。

完成度 100％

●NECインターチャネル●7月11日発売●7,900円（CD2枚組）
●恋愛シミュレーション
●1人プレイのみ●18歳以上推奨●シャトルマウス対応

メーカーから一言

セガサターンマガジンだけの超独占情報！　実は、榊原みゆきの声を演じているのは、あの超有名声優「皆口裕子」さんなのです。番外編にも決して手を抜かないこのこだわりよう。我ながらとてもあっぱれと、自画自賛しています。（プロデューサー・多部田）

クイズ王のイベントシーンも一新！

プロローグ編でのつなぎ画面など、数々の新作カットが追加されることはくどいくらい触れてきたので御存知と思うが、今回さらに新たな関連情報が入った。本編のゲーム中で入れる〝クイズ王の家〟でのおまけグラフィックがすべてオリジナルカットに一新されたのである。

クイズ王の家を知らない人のために一応説明しておくが、この場所はストーリーの内容にちなんだクイズが出題される、いわば息抜き的なスポット。そしてクイズ王1号から10号まで、八十八町の中に10軒点在しているのだ。

出題の際には参加費をとられるが、見事クイズに正解した時は、賞金がもらえると同時に、おまけグラフィックを見るための時間や場所（ヒントだけの場合もあるが）を教えてくれる。実際のゲーム中でどんな流れで出てくるのか、今回は特別に1つの例をお見せしよう。

見事正解すれば変わった場面が

12月22日 日曜日 PM 7:30 ¥5,000

【クイズ王2号】俺様のクイズに正解すると、賞金1000円プラスとっておきの話を教えてあげるぜ。

ぞんざいなヤツやら馬鹿丁寧なヤツなど、やけに個性豊かなクイズ王たち。正答すれば……。

【桜子】そこは……だめ……あんっ。

おまけグラフィックのヒントを与えてくれるのだ。内容は、主に女の子たちの意外なシーン？

超ハイレゾ画面のおまけつき

エピローグでいずれかの女の子とハッピーエンドを迎えると、その相手の1枚絵をおまけモードのガールズルームでまとめて鑑賞できる。これ自体はパソコン版も同様だが、なんとサターン版ではこのモードに限りさらに超ハイレゾの緻密な画面が見られる。通常のゲーム中は640×224ドットのハイレゾだが、ガールズルームでは実にその2倍の密度の640×448ドット！　このモード専用に描画されたグラフィックは、もはやドットの粒がほとんど判別できないほどのなめらかさを実現しているぞ。

シナリオをボリュームアップ

さきほど触れた〝新作カットの追加〟も若干包含しているのだが、サターン版は本編の全体的なボリュームがアップしている。具体的には、メインの登場人物のそれぞれの固有ビジュアルを増加させ、さらにシナリオの枝葉をふくらませるという感じだ。これによって、よりストーリーに厚みが加わっているのである。また、ある1人のキャラクターに関しては、全くのオリジナルシナリオ＆ビジュアルで新たな一面が見られるかも（以前に詳細を明かすって書いたけど、もう少し待ってね）。

12月23日 月曜日 PM 7:35 ¥4,100

【女の人】……。

あの『卒業生』をも収録

そしてこれがサターン版で最もビッグな付加価値。なんと「同級生2」の枝編のシナリオである「卒業生」を、完全収録しているのだ！　ちなみに「卒業生」とは、パソコン版「同級生2」を購入したユーザーだけが入手（通信販売）できるスペシャルディスクに収録されているミニアドベンチャー（ミニといってもけっこう本格的）だ。しかも移植版でこれを同時収録しているのはサターン版だけというのがうれしい。なお、ストーリーなどは次のページで紹介しているので、そちらを見てほしい。

卒業生

卒業生 "同級生2"のアナザーストーリー

サターン版だけの収録特典の「卒業生」は、「同級生２」と同じ八十八町を舞台にした、いわば番外編という位置づけのミニアドベンチャー。主人公は、八十八学園を１年前に卒業後、帝大に進学した〝三四郎〟という青年だ。彼は八十八学園に通っていた当時から学業成績が抜群に秀でており、誰もが認める学園一の秀才だった。加えて誠実な性格ということもあって、下級生たちからも慕われる好青年である。現在は、その卓越した学業を買われて後輩の西御寺有友の家庭教師をつとめている。今まで大きな波風もなく勉学一筋に生きてきた三四郎だったが、近頃はある女性が気になって仕方がない。その女性とは、西御寺家にピアノの家庭教師のアルバイトで通っている榊原みゆき。彼女とは時々顔を合わせるだけの間柄だが、三四郎はいつしか淡い恋心を抱くようになる。それは奥手な三四郎が経験する初めての恋だった……。

卒業生をプレイするには？

この「卒業生」のシナリオをプレイする際は、おまけモードのメニューから選択するだけでＯＫ。ただし、おまけモードは初期状態のままでは入れない。まずは「同級生２」の本編で、最低でも１人の相手とハッピーエンドを迎えるという条件が必要なのだ。

おまけモードには他にも２つの項目が用意されているが、とりあえず最初は本編を真面目にプレイしよう。お楽しみはその後で存分にね。

１つの世界観を、違った視点で楽しめる「卒業生」。まさにゲームならではの醍醐味だ。開発陣のサービス精神に感謝！

八十八町のかたすみに、もうひとつの恋物語が花開く

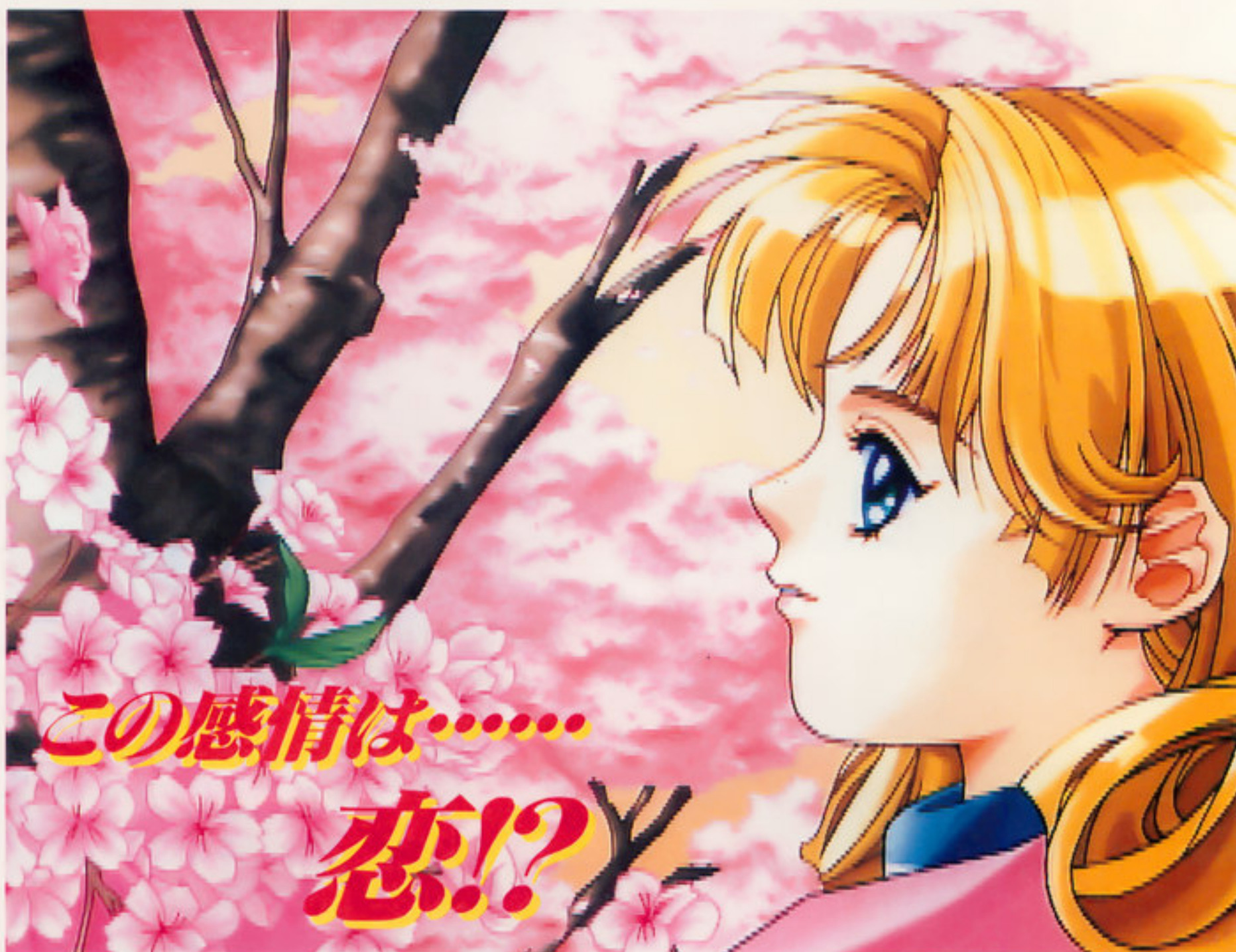
卒業後も、後輩の西御寺の家庭教師として八十八町へ週に１度訪れている三四郎。「卒業生」はその日常の１コマから始まる。

ゲームの進め方は「同級生２」とだいたい同じだが、三四郎が行動できる範囲はストーリー上で八十八町に限定されている。

ヒロイン "榊原みゆき"のプロフィール

三四郎が思いを寄せているヒロイン、榊原みゆきさんは、白薔薇音楽院に通う２年生。物腰の柔らかい、上品な女性というイメージだ。八十八町には毎週土曜日にピアノの家庭教師として訪れている。

ピアノの家庭教師は西御寺以外にも何人かかけもちしており、フラフラと町を歩き回っている三四郎と偶然出会うこともしばしば。

この感情は……恋!?

心優しき青年、三四郎のほのかな恋心のゆくえは?

西御寺家での家庭教師を終えた三四郎は、いつものようにまっすぐ帰宅する気になれなかった。前々から胸の内にひそむもやもやしたものが、今日は特に気になって仕方がない。その原因は自分でもわかっているのだが、気弱な性格が災いして、どうにもできずにいるのだ。とりあえず、門限の時間になるまで八十八町を散策する三四郎。その甲斐あってか、ところどころでみゆきさんとすれ違うものの、気持ちを伝えるどころか、満足な会話もできず歯噛みするばかり……。そんな三四郎の前途は果たして?

女性にはとんと不器用だった

勉強以外はからきし苦手な三四郎は、はたから見ていてもどかしいほど、出会いのチャンスを生かせない。

夜の八十八駅でみゆきさんの危機に遭遇! その時、三四郎は!?

そしてヘトヘトに歩き疲れて帰路についた三四郎は、八十八駅で中年男にからまれている彼女を見かける。これは男として見過ごすわけにはいかない!

ケンカなぞ当然したこともなかったが、勇気を鼓して中年男に注意する三四郎に、みゆきさんの視線がすがるようにからむ。しかし……。

彼女が構内へ逃げるまで、中年男をなんとか足止めしたものの、手痛い報復を受けてしまう。そんな三四郎を助けてくれたのは、誰あろう?

そして"同級生2"の登場人物との出会いも

八十八学園在籍当時の三四郎は、その秀才ぶりと人の良さで、学園内ではちょっとした有名人だった。このあたりは、同じ有名人でも竜之介とはまるで正反対の意味でだ。それもあってか、八十八町を歩いていると再会した学園の後輩や先生(もちろん唯たちのことだね)たちにも親しく話しかけられる。こうした時の会話で見られる女の子たちの一面は、竜之介の視点の時とは違った新鮮さが感じられるだろう。ちなみに「卒業生」のストーリーは1月4日から6日までの3日間。これでピンときたと思うが、この期間は「同級生2」の本編(12月22日～1月6日)と一部分だが重なっていたりする。この2つのシナリオに直接つながりはないが、会話の端々に本編中でのメインストーリーをにおわせるようなセリフがあって、なかなかに面白い。「卒業生」をプレイする前に、できるだけ本編をやり込んでおくと深みがわかるだろう。

1学年後輩の唯たちには、けっこう尊敬されているようだ。

思いっきり含蓄のある、片桐先生の一言。わかっちゃいるけど三四郎にはまだ至難。

頼まなくてもやっぱり出てくる芳樹。誰かれかまわずその話題かい!

本編とちょっぴりニアミス?

「同級生2」本編のあるシナリオを体験していると、このシーンの意味することもよくわかる。あわれ、天道。

竜之介には関わりがあるが、三四郎にとっては他人でしかない女の子も登場。さて、どんな反応を示すでしょう?

「ユーザーが望むものの上をいくようにしたい」

MASAKI TAKEI

「同級生2」を始め、多数の魅力的な美少女キャラクターを世に送り出してきた竹井正樹氏。これまでコンシューマゲーム誌には登場する機会が少なかったが、今週号の表紙を描き下ろしてくださるとともに、自らインタビューに登場。

――最初の「同級生」を描いてから、年月が経ちますが、振り返ってみて、今との違いを感じますか。

竹井　うーん、正直言って、やっぱり稚拙な感じはするんですけど、でも昔のほうがパワーがあったなって（笑）。今はどっちかと言えば、先に予測ができるんですよ。例えば、ユーザーがハマってくれる要素などを自分なりに考えちゃう。それを当てはめていくのが面白くなってきていて。狙ったとおりだと、「よっしゃあ」なんて喜んでます。〝描き手〟というより、〝作り手〟に近いですね。

――女の子を描くに当たってのこだわりといったものはありますか。

竹井　いや、そもそも「卒業」をやるまでは、女の子を描いたこともなかったし、自分でキャラクターを創ったこともなかったので、特別にはないですね。

――では、始めた頃はアイデアの考案などたいへんだったのでは。

竹井　最初の頃は結構悩みましたよ。でも、だからこそ、ちゃんと計算して描いてきた作品なんです。僕の場合は、まずシルエットを考えて、それに合わせてどんどんパーツを追加していくような手法だから、自然に出てきたキャラクターというわけではないです。

――制服のデザインなどはどうやって考えるのですか。

竹井　始めたばかりの「卒業」や「同級生」では、ファッション雑誌とか制服図鑑みたいな本を参考にして、「こういう形になってるのか」なんて思いながら、アレンジを加えて描き起こしていったんですね。逆に「同級生2」では、既存のデザインを見ちゃうと、影響を受けてしまうので、自分のイメージだけでいきました。もう決めていたんですよ、「やっぱりスカートはチェックだよ」って（笑）。

――作品によっての描き分けは、どういったことを考えますか。

竹井氏のイラストレーションははじめに〝シルエット〟ありき

インタビューで本人が語っているとおり、竹井先生のイラストレーションは、全体的な〝シルエット〟を意識して描かれている。単純に〝シルエット〟といっても、その表現はさまざまだ。それはゲーム中のシーンに使われている人物カットを並べてみると、はっきり浮かび上がる。ある場面ではなよやかな体そのもののラインが〝シルエット〟であり、他のシーンでは女の子の身を包む服飾（いわばパーツ的なもの）、時には量感豊かな髪がそのファクターであったりする。実際にプレイする時には、こうした部分を意識した視点で鑑賞してみてほしい。

また、あまり語られることはないのだが、画面のトリミングにも注目していただきたい。通常の横長グラフィックと、全体をフルに使う時の、比率の異なる2種類の画面で、それぞれに合わせた工夫が凝らされているのだ。

シルエット（もしくはフォルムとでもいおうか）もそうだが、横長のグラフィックによく見られる大胆なトリミングも見逃せない。これぞプロの仕事といえよう。

竹井　いや、それは作品によってもマチマチですね。毎回、自分なりに作るんですよ。例えば一番最初の「卒業」は〝キャラクター性〟を持たせた。「誕生」は〝ファッション性〟というか〝非日常性〟。そして「同級生2」は、〝キャラクター性〟と〝日常性〟の混在でしたね。まあ、うまくいったなっていうところがある反面、これは……っていうのもありますね（笑）。

──この「同級生2」は最後のリメイクになりそうですけど、何か要望されたりはしましたか。

竹井　ほんとうに僕がやってほしいことっていうのは、今のマシンでは実現できないというのが正直なところです（笑）。例えば天気も、雨や雪が降ることもあるようにできないかなと。大雪が降って電車が止まっちゃうとか。でも、ゲームってトータルバランスだから、あれもこれもって言ったら収拾がつかなくなっちゃうし。

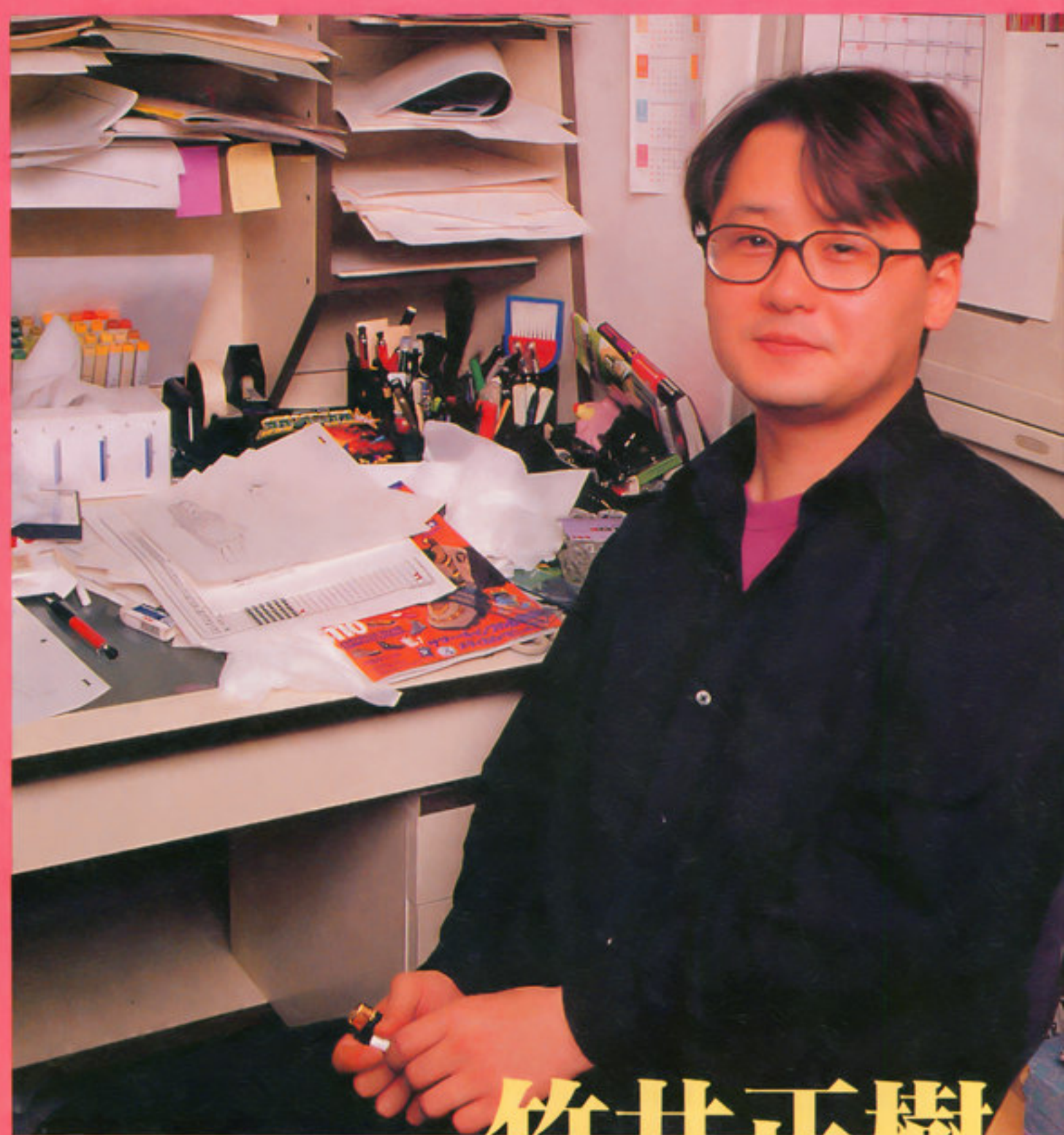
──新キャラクターを出せた方がよかったということは？

竹井　移植する場合の付加価値として「新キャラクター」っていうのもファンには嬉しいし、やっぱり大事だとは思うんですよ。そうなんだけど、今までのめり込んでくれた部分にもっとのめり込ませるための方法はないかと。例えば、1人ひとりのシナリオの厚みを増やしてあげるほうが、僕は正解なんじゃないかなと思うんですよ。

──ちなみに、竹井さんが一番思い入れのあるキャラクターは。

竹井　強いてあげるなら〝唯〟でしょうか。まあ、自分としても一番狙いどおりに成功したキャラでしたから。ただ、それぞれのキャラにも好きなところはありますね。

──竹井先生に憧れて、この世界を目指す人たちもいると思うのですが、アドバイスをお願いします。

竹井　うーん、やっぱりいかにオリジナリティを出すかですね。始めは模写で投稿したりして自分の世界を膨らましていけばいいんですけど、それを仕事にステップアップした時には真似じゃダメだよと。僕自身にも言えることですけど、基本的には、ユーザーが望むもの、考えているものの上を行けばいいんです。その下なり、同等だと、それまでの作品以下になってしまいますからね。「買ってよかった」と満足してもらいたいですよね。

イラストレーター　竹井正樹

PROFILE

アニメーターとして活躍する中で、「卒業」のキャラクターデザインに抜擢。その後「同級生」、「同級生2」、「ドラゴンナイト4」、「誕生」などを手がけ、パソコンゲームの美少女キャラクターデザイナーとして、名実ともにトップの座に。ただし、「正直言って、全く違うキャラクターも描けるんですよ。コテコテのキャラクターとか、名前を変えて出したらぜったいわからない（笑）」とも。

片側だけとかれた意味深長な髪にシルエットの〝妙〟を見る

今号の表紙を華々しく飾った、待望の竹井氏描き下ろしイラスト。その題材はもちろんヒロインの鳴沢唯だ。左の囲みで触れたことをふまえたうえで眺めると、竹井氏の〝シルエット〟のセンスというものがあらためて実感できるだろう。しなやかにひろがる髪がイラストレーションのアクセントとなっている。また、人前でははずすことのないチェックのリボンを片側だけ抜き取っているのがなんとも意味深長である。

完成度 100%

●SNK●6月28日発売予定●6,800円●RPG

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

メーカーから一言

ゲーム紹介もいよいよ佳境に突入して来た"武士道烈伝"。セガサターン版では、クリア後のお楽しみとして、楽しいトークショーを見ることができます。黒子と和狆の小気味よい掛け合いで明かされる武士道烈伝の秘密！ これ以上はヒミツ！ （宣伝課・梅本）

敵キャラの相関関係をチェック!!

いよいよ発売日が近づいてきた武士道烈伝。今回は今まで紹介してきた敵キャラクターを相関図にまとめるので、発売までに組織の関係を把握しておこう。また、新しいキャラも公開となったので、相関図とともに紹介するぞ。おまけ要素の新情報も必見!!

邪天降臨之章

天草四郎時貞

- 牛若姫
  - 参界道士
    - 邪神官
    - 邪神官
  - 伍界道士
    - 邪神官
    - 邪神官
  - 七界道士
    - 邪神官
    - 邪神官
- 時姫
- 三剣洞光

天草に特別な感情を抱き、その野望実現に身をなげうって活動しているのが、牛若姫。幕府壊滅計画実行の中心的役割を担う。

天草によって魔力を与えられた魔人。牛若姫の配下として富士で活動を始める。兄弟に伍界、七界道士がいる。

界三兄弟を通じて、天草に忠誠を誓い、各地で混乱を引き起こしている活動部隊。その配下として、魔界の力を持つモンスターを操る。

関西での牛若姫の新たなる計画の邪魔者となる主人公たちの抹殺を狙い、伊勢で計略を進めるとともに待ち伏せをする二刀流の魔人。彼との闘いが、関西地方の陰謀の序章となる。

各地で遭遇する敵たち

数多く登場する敵たちは、天草に忠誠を誓っているわけではない。邪悪な魂を持つ人間・魔物。獣たちが、天草一派の動きで世が混乱してきているのを知りも「われも……」といっせいに立ち上がったのだ！

時姫

牛若姫とともに主人公たちの行く手を阻む高貴な雰囲気を漂わせる美しい女性。背中に翼を持っており、人間ではないが、魔物ともどこか少し違うようだ。彼女がどういう過去を持つのか、何故牛若姫と行動を共にしているのかはわからない。天草と何か関係がある、大きなカギを握る存在らしいのだが……。

※画面写真は開発中のものです。

妖花慟哭之章

羅将神ミヅキ

阿号　クビラ

吽号

破怨

封印され身動きの取れないミヅキの代わりに、ミヅキ復活計画を実行する昔から直属と忠実な手下たち。

邪銅鐸

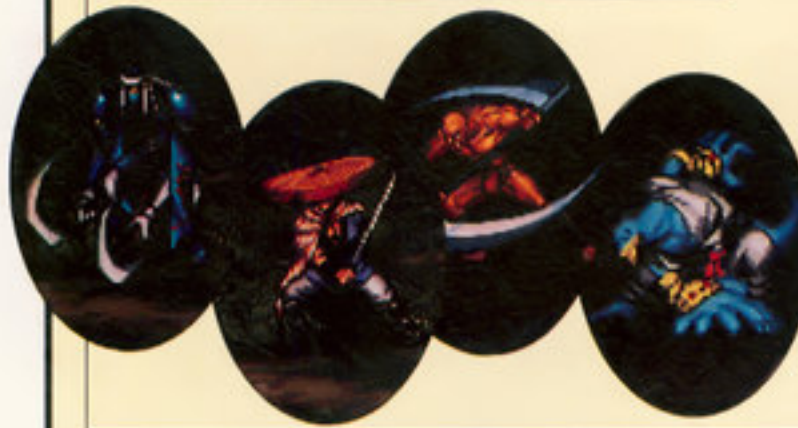
ミヅキ復活に必要なエネルギーを送ると同時に、彼女の意志を伝える役割を持つ。

モアイン
ポセイドン
魔兵馬

主人公たちの敵として立ちはだかるが、天草やミヅキのような悪者ではない。かつてアンブロジアに滅ぼされた地の人々がその思いを託して作り上げた、「勇者を試す」、いわば試練とでもいうべき存在なのだ。

ジバルバ
サンゼルマン伯爵
妖貴妃

邪銅鐸を通じて、ミヅキと契約を交わした者たち。ミヅキ復活に必要なエネルギーを送る任務をおった、いわば各方面の司令官とでもいう立場にある。

各地で遭遇する敵たち

彼らはミヅキの手の者ではない。だが、邪銅鐸の不穏な空気を感じとり、立ち上がった邪悪な魂を持った人・魔物・獣たちなのだ。

破怨

ミヅキに直接仕える魔物。過去の記憶を失っており、いつ、どこで、どのように生まれたのかさえ覚えていない。とにかく凄じい力を持つ手強い敵の1人(1匹)。

スクープ情報入手！

おまけ要素も充実

3機種で発売される武士道烈伝だが、サターン版には「黒子のトークショー」というおまけモードが存在する。これは黒子と和狆の2人がファンのみんなの質問に答えるという形式で、武士道烈伝の秘密を教えてくれるというもの。マル秘ショットもあり。

根っからのサムライファンから初心者ファンまでの質問を網羅！

こんなお楽しみのオマケ要素は、果たしてどうやって楽しんだらいいのか？　気になるプレイ条件は6月27日売り号で大公開！

わくわく7

WAKU WAKU SEVEN

完成度 100%

●サンソフト●6月20日発売
●5,800円（ソフトのみ）・7,800円（拡張RAM同梱）
●全年齢推奨●2人対戦可能●拡張RAM必須

メーカーから一言

失礼しまーす。いよいよ発売まで1週間となりました。お待たせしてすいません。んーと…わくわくボールはどこかしら…あ…あなたが持っているのは、わくわくボールでは…？…あのう…あまり強くないもので…てかげん…あっごめんなさい。（ティセ）

いよいよ発売間近に迫った「わくわく7」。かわいい見た目と違って、そのシステムは奥深い。今回はそのシステムの1つ、起き上がりの攻防と、特殊攻撃について迫ってみるぞ！

かわいいだけじゃなくシステムも深いのだ!!

ダウン攻撃よっ!

あまい!

ダウンしたほうはかなり不利。追い打ち攻撃を避けるためには、起き上がり方を考えたい。相手のクセを読み取るのも重要になってくるぞ。

格闘ゲームにおいて、ダウンと起き上がりは勝負の分かれ目を決定する重要な要素だ。これは「わくわく7」においても同様。そこで今回はそのダウンについて解説していこう。さらにこのゲームを奥深く、楽しいものにしている特殊攻撃についても触れているので、これからこのゲームをやってみようという人は参考にしてほしい。

キャラクターがダウンすると、できる行動は2つ。左右に方向ボタンを入れ、移動起き上がりをするか、方向ボタンを上に入れ、起き上がり攻撃を出すかだ。（何もせず、そのまま起き上がるという選択肢もあるが……）ダウンさせた側にも選択肢がいくつかあり、ダウン攻撃を出すか、それとも起き上がりに技を重ねるかなどだ。またダウンした際、起き上がるまでの時間にも秘密が隠されている。

ダウン攻撃あれこれ

相手をダウンさせたときに出せる特殊な技、追い打ち攻撃。これはダウンした相手に向かって、ある程度ホーミング（追尾）して攻撃してくれる。ダメージはそれほど大きくないが、ダウンするたびに決めていけば、積み重なってけっこう体力を奪ってくれる。あまり遠いと届かないのが欠点。

スラッシュの追い打ち攻撃は剣で突き刺す。

ダンディーJのエルボーは攻撃力大。

フェルナンデスはその巨体を生かした攻撃。い、痛そう。

ダウン中にも気が抜けないぞ!

気合いを入れて

ボタン連打!

とりゃ!

エイ!

ダウンから起き上がるまでの時間は、ダウンするときに受けたダメージ量に比例して長くなる。これを早めるには、ダウン中にどのボタンでもいいので連打すると時間を短縮することができる。

ダウンする直前に受けたダメージが大きいと、なかなか起き上がれない。気合いを入れて連打しないと追い打ち攻撃を食らううぞ。

しゃがみガードをくずしちゃえ!

中段攻撃（パンチ＋キック同時押しまたはRボタン）

中段攻撃とは立ち状態から出せる特殊な攻撃で、しゃがみガードできない技のこと。各キャラ共通で、Rボタンか、パンチ・キックボタン同時押しで出すことができる。中段攻撃は、キャラによっては技の発生するモーションが長く、使いにくいものもあるが、攻めのバリエーションに加えれば格段に勝率は違ってくるはず。もちろん、キャラによってその特性も違ってくるぞ。自分の使うキャラの中段攻撃を把握して、うまく戦いの中に組み込んでいきたい。

まるるんの中段は大きな手を真横に振る。出るのが遅い。

ダンディーJの中段は踵落し。長いリーチを誇るキャラだがこの技はちょっと短い。

下段攻撃から……　ちゅうだ～ん

どんなときに使ったら効果的か？ まず考えられるのがしゃがみガード不可という特性を生かして、下段攻撃から出してみるのが考えられる。

起き上がりに……　かさねてみる!

ティセの中段攻撃“ちらちらスカート”は、発生の遅い中段攻撃の中にあって格段に出るのが速い。リーチは短いが、その速さを利用して、相手の起き上がりに出すと効果的！

特殊入力技を覚えれば楽しさ倍増!

いろんな技を組み合わせてみよう!

特殊技

特殊技とは各キャラに備わった、個性的な攻撃方法だ。特に連続技系の特殊攻撃を持ったキャラは、これを利用しない手はないぞ！

アリーナと雷が持っているのは連続技系の特殊技、連続パンチ。これは立ちでもしゃがみでも、弱パンチを出している間に、続けて弱パンチを押すと連続して攻撃をヒットさせることができるというもの。ここから目押し（相手のやられ中に次の攻撃をヒットさせる）で足払いなどにつなぐことも可能だ。のびーる系の特殊技は主にティセが使うもので、立ちとしゃがみを使い分け、リーチのなさを補っていきたい。最後は雷の持つダッシュ攻撃。これは遠い場所から一気に間合いを詰めながら攻撃できる。形も普通の技と違い、ヒット効果は吹っ飛びだ。

連続攻撃系

弱パンチ中にXボタン

雷の特殊技、連続パンチ。複数回攻撃がヒットするが、必殺技につなげることができない。

しゃがみ弱パンチ中にXボタン

アリーナもまた同じような連続パンチ攻撃を持っている。ここから足払いにつながるぞ。

方向ボタン⇒＋Yボタン

スラッシュの連続斬りは密着しないと2ヒットしない。

のびーる系(!?)

方向ボタン⇒＋Xボタン

上段と下段を使い分け、リーチの短さをカバーしよう。

方向ボタン⇒＋Yボタン

方向ボタン⇒＋Yボタン

まるるんのわくわくアッパー。ちょっと出が遅いのが欠点だが相手は吹っ飛ぶぞ。

ダッシュ攻撃

スキの大きい技を空振った相手にすかさずダッシュ！

ダッシュ攻撃を出せ!

ダッシュ攻撃専用技を持つのは雷とポリタンクZのみ。活用していきたい。

ああ、あの思い出が蘇る

シリーズを重ねるごとに進化を遂げてきた同社の傑作シューティングシリーズ。今回は「沙羅曼蛇2」のステージに見え隠れする「沙羅曼蛇」、そして「グラディウス」シリーズの片鱗を紹介する。

STAGE 1

バイオチックな雰囲気のステージ1は前作「沙羅曼蛇」の面影を多分に残している。さらには、おなじみの「ゴーレム」が、毒々しさに磨きをかけてまたまた登場。触手を振りかざし、序盤からプレイヤーに襲いかかる。耐久力、攻撃力ともにパワーアップを果たしたゴーレムに対抗できるのか？　と思った矢先、そこには新たなボスキャラが待ち受ける。

浮遊するビッグワームに注意を払い、まずはパワーアップせよ。

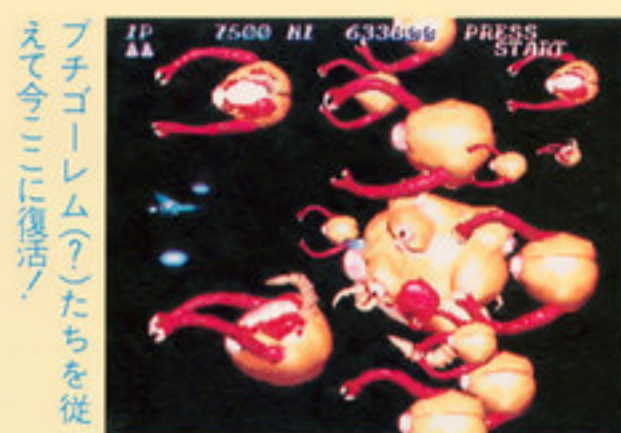
画面中段に障害物。前作のステージ1に似たシチュエーションと言えそう。

ゴーレム、リベンジなるか!?

ああ悲惨……

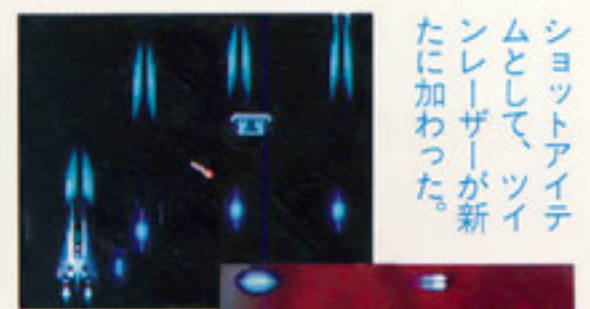
プチゴーレム(?)たちを従えて今ここに復活!

触手よりレーザーを発射して応戦する。しかし突然……。

プレイヤーを導きながら、ジリジリと後方に下がっていく。

ボスキャラに食われてしまったゴーレム。ああ哀れなり。

CHECK!

パワーアップの違い

アイテム取得式というパワーアップシステムは前作同様。だがアイテムのバリエーションがいくつか増え、その出現パターンも前作とは異なり、まったくのランダムになっている。

ショットアイテムとして、ツインレーザーが新たに加わった。

ミサイルはノーマル&2ウェイの2タイプが用意されている。

廉価版オプション？　オプションシード。

「2」のフォースフィールドは自機の全方向を守れるように変更。

沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS

前作より11年、シリーズの系統と伝統を受け継ぐ「沙羅曼蛇2」に迫る!

完成度 100%

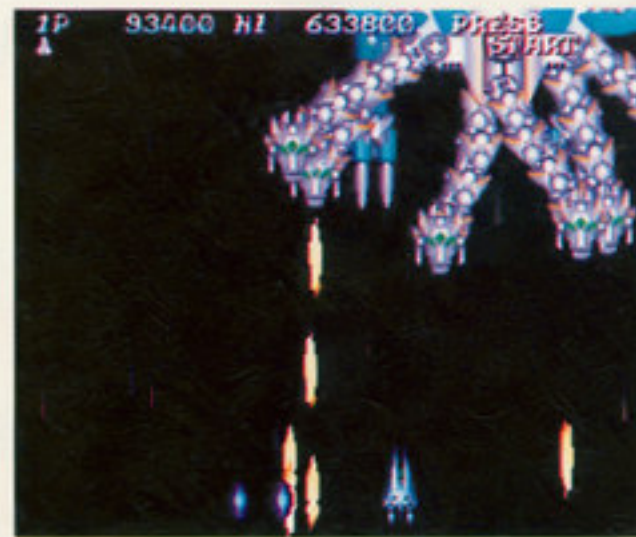
●コナミ●6月19日発売●5,800円
●シューティング
●2人同時プレイあり●全年齢推奨

メーカーから一言　コナミのデラックスパックシリーズも、とうとう第4弾になりました。音楽しんだ大人の皆さん、「沙羅曼蛇」を知らない世代に教えてあげて一緒に楽しんでくださいね。今回は3本も入っているから本当にお買い得ですよ!!
（広報・江澤）

STAGE2

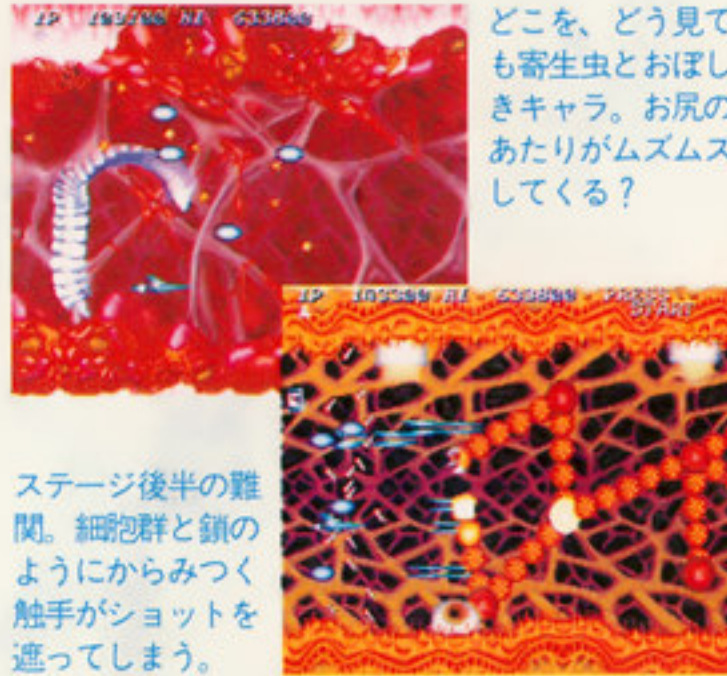
惑星兵器と化した人工太陽が、プレイヤー目掛けて突進し、吹き上げるプロミネンスの間隙を縫って、敵編隊が強襲する。縦スクロールという違いはあるものの、前作のプロミネンスステージ、あるいは「グラディウスⅡ」のステージ1を彷彿させる。ボスは「沙羅曼蛇」でおなじみのイントルーダー、ではなくメタリックな六頭龍が出現。

散在する小型の人工太陽。自機が近づくと、ホーミングしつつ、突撃をしかけてくる。

大きい方の人工太陽からはプロミネンスが。ただし、ショットで撃ち消すことも可能。

キングギドラか!? といった感じのボスキャラ。それぞれの頭から絶え間なく吐き出してくる炎をかわすのは難しい。

STAGE3

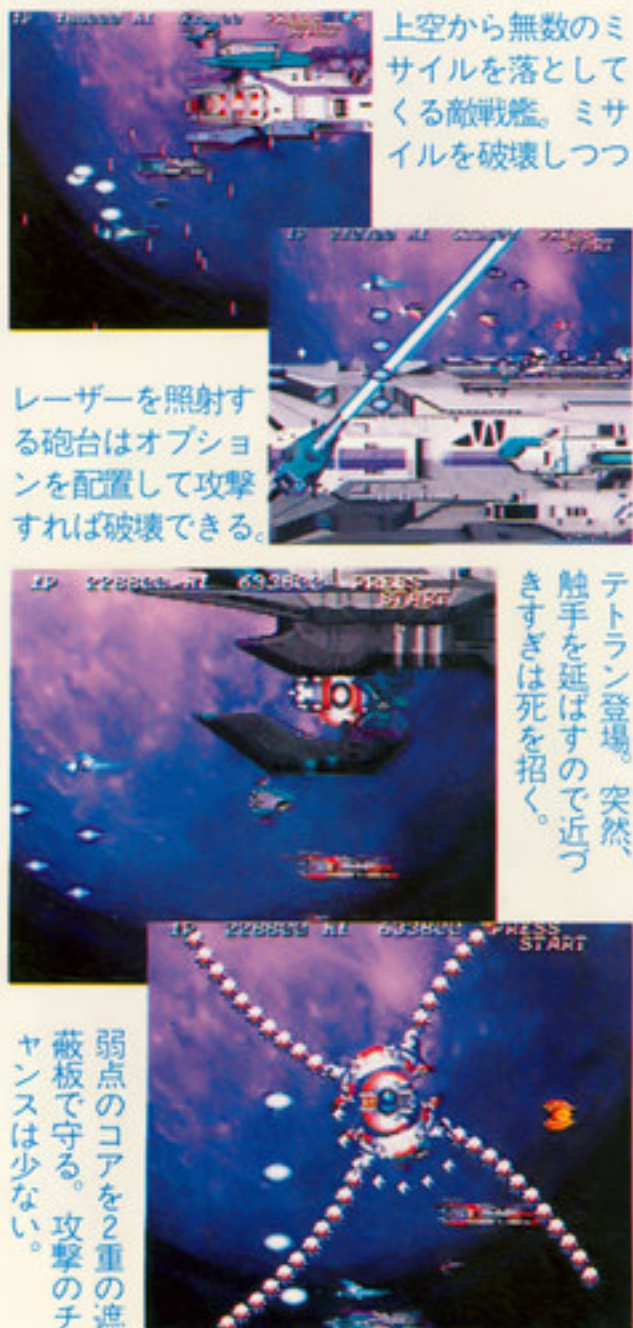
生物の体内をイメージしたかのようなステージ構成。常識では考えられぬほど巨大化した生物兵器が群れをなして徘徊し、複雑にからみついた細胞群が大きな壁となってプレイヤーの行く手を遮る。かつての「グラディウス」の細胞ステージ、または前作「沙羅曼蛇」のステージ1の後半を思い出すプレイヤーもいるのではないだろうか？

どこを、どう見ても寄生虫とおぼしきキャラ。お尻のあたりがムズムズしてくる？

ステージ後半の難関。細胞群と鎖のようにからみつく触手がショットを遮ってしまう。

細胞壁の奥に隠れているボス。まずは細胞壁を破壊すると……。

本体との一騎討ち。相手は弾を四方八方にばらまきながら、自機に肉薄してくる。

STAGE4

前作や、かつての「グラディウス」シリーズでは見ることのなかった艦隊戦がここに展開。上下から、そして前方から接近してくる敵戦艦の迎撃を退けねばならない。ステージのフィナーレを飾るのは、懐かしのボスキャラ「テトラン」。ステージ1で壮絶に(?)散ったゴーレムに成り代わり、4本の触手を振り回して逆襲を開始する！

上空から無数のミサイルを落としてくる敵戦艦。ミサイルを破壊しつつ

レーザーを照射する砲台はオプションを配置して攻撃すれば破壊できる。

テトラン登場。突然、触手を延ばすので近づきすぎは死を招く。

弱点のコアを2重の遮蔽板で守る。攻撃のチャンスは少ない。

STAGE5

「グラディウス」シリーズのクライマックス、要塞ステージをここに再現！アステロイドベルトの小惑星群をくり抜いて建造された要塞には、ものものしいばかりの防衛システムが配備。飛来する隕石を避けるあまり、不用意に入り込んでしまったプレイヤーに対しては、スクランブルハッチより出現する敵編隊が躊躇することなく突撃を仕掛けてくる。

上下にもスクロールするステージ。隕石群にまぎれて飛来する敵編隊がかなりの強敵。

要塞内。通路がやたら狭い上に無数の砲台が設置。極力安全なルートを開拓せねば。

最終ステージへの障壁となる防衛ライン。右端のコアをすべて破壊しなければならない。

STAGE6

ラストステージは「沙羅曼蛇」の伝統なのか、ふたたび縦スクロールへとチェンジ。前作を遥かに凌駕する防衛ラインが、手ぐすね引いて待ち構える。レーザーを装備した敵編隊がプレイヤーを画面端へと追い込み、眼下の砲台が執拗なまでに自機をつけ狙う。息つく間もない中ボスの猛攻を退け、最後の最後に待ち受けているのは……。

なつかしのモアイ砲台もイオンリングをばらまき登場。

最強最大の難関である中ボス。極太のレーザーとともに、無数のレーザーを放ってくる。

前作でもおなじみの高速スクロール＆シャッター地帯。この先に真の敵が待ち受ける。

CHECK!

超兵器「オプションシュート」

「2」で採用された新フィーチャー。オプションを飛ばして攻撃するばかりでなく、敵の弾をも消せるというスグレモノ。ステージ3以降からは、この新兵器を駆使しないと先に進むのは難しいと思われる。

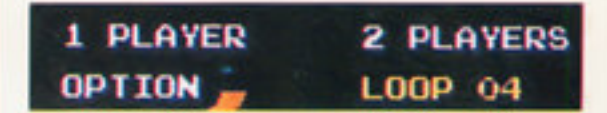
パワーを溜めた時間によって、飛ばせるオプションの数を調節できる。

光の矢と化したオプションが敵を粉砕する。バリアの代わりとしても利用価値は高い。

使用後、飛ばしたオプションは回収しないと戻らない。

NOTICE!

バックアップデータで2周目を！

バックアップデータには、ハイスコアだけでなく、クリアした周回数のデータもセーブされる。つまりは、いきなり2周目、3周目以降からのプレイも可能だ。(なお、「2」は2周クリアでゲームエンド)。

超激ムズの2周目だけに専念してプレイできるのだ。

周回数の限界に挑戦するのが「沙羅曼蛇」の醍醐味か。

現代戦シミュレーションの新たな姿がセガサターンに示される!!

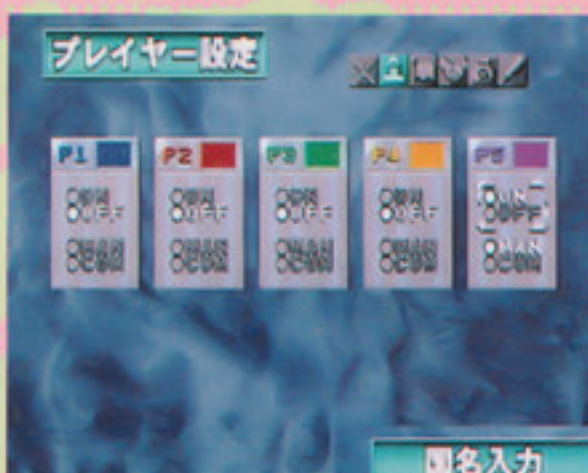
大戦略 -STRONG STYLE-

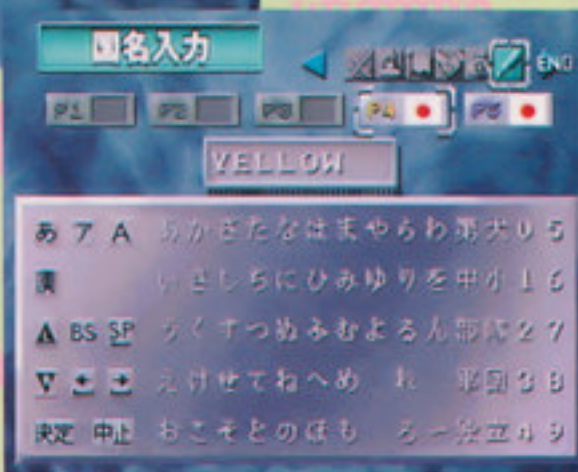
完成度 100%

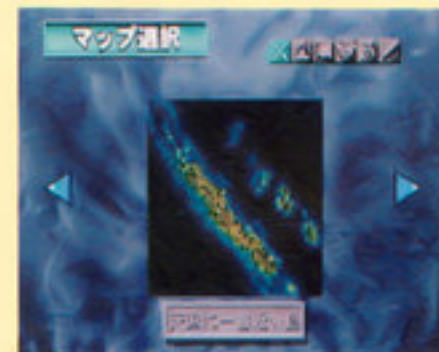
●OZクラブ●6月27日発売
●6,800円●シミュレーション
●1人〜5人プレイ可能●全年齢推奨

メーカーから一言 このソフトの開発における最重要課題は「わかりやすいゲームシステム」でした。大戦略シリーズは初めての人にはとっつきにくいゲームですが、システムを理解できればハマッてしまうこと間違いなしと確信しています。「大戦略」初心者の方もぜひお試しください。

戦略から戦術まで、より発展したシステムに注目!!

どうやら今年は、サターンにとってシミュレーションゲームが当たり年であるらしい。今回紹介する「大戦略 -STRONG STYLE-」はそんな確信を持たせてくれるシミュレーションゲームだ。本作は、システムソフトが制作したパソコン版「大戦略Ⅳ」と「現代大戦略」の長所を選りすぐり、さらに発売元のOZクラブがコンシューマ向けに改良を加えた〝正統派〟大戦略ともいうべきもの。今までの「大戦略」シリーズに慣れ親しんできたユーザーはもちろん、ビギナーにも楽しんでもらえるよう、十分な配慮がいろいろと施されている。シミュレーションファンには、また眠れない夜が続きそうだ。

今回の対戦国は最大で5つ。しかし、思考処理システムの性能は向上しているようで、ゲームの進行速度にストレスを感じることはほとんどない。

対戦各国の名前はいろいろ変えられる。単純なことだが、ゲームに感情移入するためには、絶対に欠かすことのできない要素だ。こういうところがありがたい。

あなたは戦術性重視?

本作は戦略性を重視したワールドマップと戦術性を重視した単体マップの2つのマップ群が用意されている。こちらは単体マップ。タテヨコ64×64ヘックスのマップで戦い、40ターンが過ぎた時点で、より多くの部隊を全滅させ、生き残った国が勝利を収める。初心者には、まずこちらをプレイすることをオススメする。比較的簡単な内容である。

単体マップでは、エディタで制作したマップも使えるぞ。

それとも戦略性重視?

マップ全体がタテヨコ3×3の合計9枚のメインエリアと、それぞれのエリア間に位置する中間エリア部分12枚によって構成される大型マップ。勝利条件は、マップ上に存在するすべての敵首都を占領すること。そして各地域では、40ターンまでに敵部隊を全滅させねばならない。味方は最大数30ユニットの軍団を4つ保有することができる。この大型マップは2枚用意されている。攻略にはかなり手間と時間がかかる。ゲームに慣れたら楽しんでみたい。

山あり、河あり、海ありのなんでもありのマップ。難易度高し。

オープニングムービーは迫力のシーンの連続

「THIS IS NOT A DRILL!」真っ赤な文字の語る意味は明白。戦闘の始まりだ。いつもの予定調和で終わる演習とは、ほんのちょっと異なる興奮がパイロットの身を包む。サターン版「大戦略」シリーズはみなオープニングCGの秀逸さが有名だが、この作品もかなりのできばえだ。今回のモチーフは潜水艦と空母&攻撃機、戦車の4つだ。

曇天のなか、攻撃任務に向かうF-18。格納庫から引き出されたばかりの姿に作戦へ向かう緊迫感はまだ感じられない。

真っ赤文字が実戦の予感を強烈に印象づけてくれる。

海中も音もなく進む潜水艦。その牙が狙う獲物はなに?

F-18の攻撃目標となった地上施設。いったい何のために作られた施設なのか、知るよしもない。

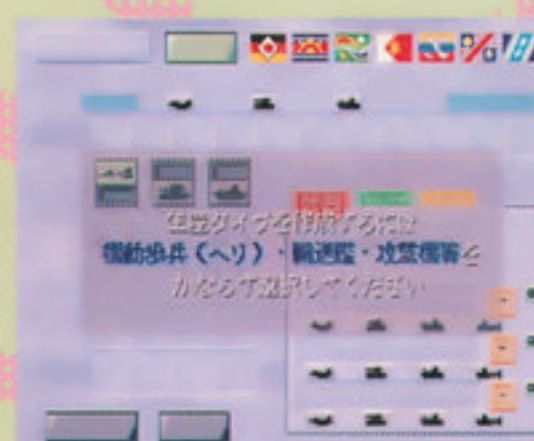
軍団編成からマップエディタまで より自由度を高めた「大戦略」

戦うならやっぱりお気に入りの兵器で！

どうせなら自分独自の生産タイプで戦いを臨みたい！　そんなプレイヤーの願望を叶えるのが生産タイプエディタだ。ここでは、ゲームに登場する10カ国の兵器＋その他少数の兵器群から、好きなものを選択して自軍を構成していくのだ。ただし兵種によって、必ずどれか１つは機種を生産タイプに組み込まなければならないものも存在するので注意しよう。

F-22 スーパースター

Su-35

軍団編成では、必ず選択しなければならない兵器がある。しかし、なくてはならない兵器ばかりである。

基本的にどんな兵器を選ぶかは自由だ。しかし、少なくとも新鋭戦闘機と呼ばれるものを１機種は入れておきたい。

エディタモードの入口画面。生産タイプと戦場地図のどちらを製作するか選ぶところだ。なかなかシンプルなデザインである。

マップエディタシステムはお手軽カンタン操作

大海原を舞台にした大海戦を経験してみたいとか、空軍が大活躍できるような舞台を作りたい。そんな願いを持っている人は、このエディタを使用してみよう。本エディタでは、タテヨコ64×64ヘックスのマップを舞台に、自由に自分だけの世界を構築することが可能なのだ。また、作成したマップは、ゲーム中の単体マップ戦でスグに遊ぶことが可能となっている。ありきたりな地図に飽きた人はぜひ挑戦するべし。

ほとんどお絵かき感覚で形を作っていくことが可能。気分はまさに創造神である。

マップを作ることができるのは64×64の単体マップのみ。なんでも自由に配置してみよう。

ちょっと実戦演習？　ゲームの進行はこうなる！

ここで、ワールドマップでのゲームの進め方に少し触れてみよう。まず最初に自軍の配下の軍団を作成する。軍団は最大４つ編成できるが、必要がないなら最少の数でもまったくかまわない。しかし、各部隊とも苦手な敵が登場したときのことを考えて、複数の部隊を同居させておくと便利である。

部隊ができ上がったらいよいよ「侵攻」だ。敵の部隊との戦闘には「自動戦闘」と「手動戦闘の２つがある。これは、よほど戦力に差がない限り手動戦闘にしておこう。これで敵に勝つとその地域の占領が可能となるぞ。

突発イベントもあり。現在のところ発生条件は不明だ。かなり迷惑。

部隊は士気値が０になると、戦闘自体が行えなくなる。マヌケなマネは避けるべし。

侵攻する部隊を編成。戦闘機＆攻撃機がメインで給油機や機動歩兵、戦車が警護につく。これくらいの戦いではカンタンに勝てるハズの部隊編成となった。

お次は侵攻フェーズ。先程編成した部隊に、支援軍団をつけて攻撃する。敵は航空部隊なので支援部隊は対空ミサイルを充実させよう。

敵部隊の撃破に成功。このエリアの占領に成功した。まずまずの勝利である。

生産タイプは10カ国

本作に登場する生産タイプは「アメリカ」「日本」「ロシア」「ドイツ」「イギリス」「イタリア」「中国」「イスラエル」「スウェーデン」「フランス」の10カ国。最近はどの国も兵器の開発、更新が進んでおり、目立った性能の格差が減ってきている。とくに航空機関連ではこの傾向が顕著だ。総合的な能力ではやはりアメリカ、ロシアの順となり、その後ドイツやフランス、イギリス、日本、イタリアなどが、どんぐりの背比べ状態となっている。また、イスラエルもなかなかバランスのよい軍備を持っているといえる。昔なら最下位だった中国も、今は優秀だ。

フランスの新鋭戦闘機ラファール。高性能デルタ翼機だ。

日本自衛隊の目玉はやはりFSX。正式名称はF−2となるらしい。攻撃兼用戦闘機。

エンジェルグラフィティS

あなたへのプロフィール

完成度 100%

●ココナッツジャパン・エンターテイメント ●7月上旬発売予定
●6,800円 ●恋愛シミュレーション ●全年齢推奨

メーカーから一言　6月27日発売予定でしたが発売が少し遅れることになりました。期待していてくださる皆様にはご迷惑をおかけしますが、もう少し待っていていくださいね!! スタッフ一同発売に向けてがんばっておりますのでよろしくお願いいたします。(広報宣伝　船見美由紀)

積極的なアプローチで5人の女の子と愛を育もう!

脚本に寺田憲史、キャラデザインにまつもと泉を迎えたリアルな恋愛SLGがいよいよ発売される。魅力的な5人のキャラクターをゲーム中の画面を使って紹介しよう。女の子は、しっかりとした存在感を持ってゲームの中で"生きて"いる。どの子を選んでも、きっと素敵な恋愛体験ができるはず。君はどの子とつきあってみたい?

才色兼備のお嬢様 天野美鈴

新学期とともに転校してきた可憐な美少女。実は旧財閥系のお嬢様で、箱入り娘。首もとの鈴がチャームポイント。

幼なじみのバンド少女 麻倉夏実

麻倉夏実とは、窓をはさんだ隣同士の関係。父親に育てられたため男っぽい性格だが、主人公に対して淡い恋心を抱いている。

自由奔放な遊び人 北条弥生

いわゆるコギャルな女の子。遊び好きで遅刻、欠席の常習犯。いろいろな男性との噂が絶えない。言いたいことはハッキリ言うタイプ。

弥生「うん・・・だけど、その前にも会ってるでしょ?」

心やさしいスポーツ少女 島津セリ

オリンピック候補の体操選手。他人を寄せつけない態度とはうらはらに、実はとっても寂しがりやなのだ。

女優志願の帰国子女 まなみ・グレース

アメリカ人実業家を父に持つ、見た目どおりのハーフ。しかし丁寧かつ流ちょうな日本語を話す。礼儀正しくおとなしい女の子で、お芝居が大好き。

多彩なイベントがプレイヤーを待っているのだ

学校行事や、季節のイベント、そしてこちらからアプローチできるデートのイベントと、さまざまな楽しみが用意されている。

学校行事をざっと挙げてみると、体育祭、プール開き、期末テスト、修学旅行、エンジェルクイーンコンテスト……などなど。夏祭りや初詣、誕生日やバレンタインのプレゼントなどの季節イベントでは、最も愛情度が高い女の子が登場する。つまり、デートを重ねて男を上げておかないと、寂しい日々を送ることになるわけだ。

デートイベントでは、とるべき行動の選択を迫られる。彼女の好きそうなモノを選んで、愛情度をバッチリ高めていこう。

繁華街で……

デートの待ち合わせはココ。もちろん遅刻は厳禁だ。気まずくなると途中で帰ってしまうことも。

修学旅行で……

行き先は北海道と京都から選ぶことができる。美鈴も京都を選んでいたので、楽しい旅行になりそうだ。

初詣で……

美鈴の着物姿がまぶしいね。彼女の気持ちが高まっていないと、淋しい正月になってしまうぞ。

スキー場で……

冬季限定のデートスポット。情報誌をチェックすると行けるぞ。それじゃさっそくすべろうか。

温泉で……

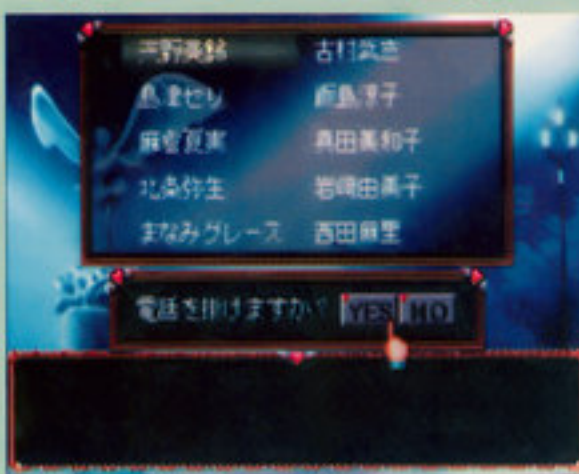
男女混浴の露天風呂でのハプニング。女の子によって違ったリアクションが見られる。

思い出をつくろう

いつもの場所でも、女の子が変われば違った感じのデートになる。でもクリスマスやバレンタインなどは、一番大切な人と一緒にいたいよね。2年間は長いようで短い。大切な思い出をつづろう。

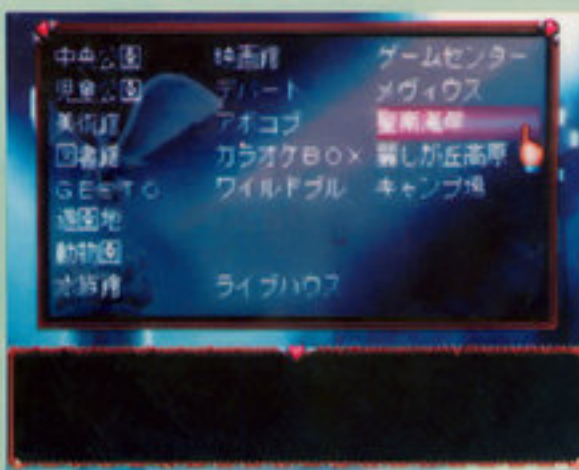
初級編 めざすはデートの達人？

出会いの形はさまざまだが、女の子とは、やがて電話を通じて連絡が取れるようになる。彼女らが主人公を思う気持ち(愛情度)は、デートを通じて高めることができる。できるだけ彼女と一緒にすごそう。最初のうちは断られたりすることが多いけれど、めげずにコールするのがコツだ。いろいろな場所へ誘ってみて、女の子のお気に入りのスポットを見つけよう。マメな男ほどいい結果が生まれるのだ。

①何はともあれ電話だ

前もって、スケジュール上でフリーの時間を設定していれば、電話をかけて女の子とデートの約束をすることができる。

②ダブルデートもOK

平日でもデートはOK。同じ時間帯に2人と約束をすることはできないが、同じ日に別の女の子とデートすることは可能。

③さあ、どこに行こう？

実はここが思案のしどころ。好みの場所を選ばないと、アッサリ断られてしまうことも。ワンパターンな男も嫌われるぞ。

④押しの強さがモノをいう？

約束をすれば、自動的にその場所に移動。やがて彼女がやって来る。デートの最中にイベントが起こることもあるぞ。

中級編 彼女のことをよく知ろう！

デートの時は必ずといっていいほど3択が登場する。カフェやレストランなら、飲み物や料理を3種類の中から選ぶといったものだ。女の子の趣味や嗜好を、前もってよく把握しておくことが重要なのだ。

え〜とっ？

ホッ

上級編 会話から伝わる女の子の気持ち

女の子の愛情度は、フリータイム時にメニュー上の「天使の泉」を選択すれば、天使イヴが教えてくれる。また、会話上でもその変化を感じ取ることができる。同じ結果のデートでも、彼女の愛の深さを感じよう。

この差はデカイ

最初の頃のデートでは、社交辞令とも受け取れる表現だったが…。

デートを重ねるうちに、こんなにしっかりとした返事に。感激の一瞬。

「女の子はかわいいだけではない。天使でも悪魔でもあると思う」

シナリオライター

寺田憲史

アニメや小説の脚本でもおなじみの寺田憲史氏に、「エンジェルグラフィティS」の魅力や見どころを語ってもらった。

キャラのイメージを一番に考えました

──キャラクターのイメージは、どのようにして作られたのですか。

「恋愛シミュレーションをやろうとのお話をいただいて、僕のほうであれこれ考えました。今までラブコメ路線の作品をやってきたので、今回は前設定として天使イブとフレイアの物語を作って、まつもと泉（キャラクター原案）さんに渡しました。そこからオリジナルキャラが誕生したんです。キャラのイメージを伝えることはわりとすんなりいきました。むしろ登場する5人の女の子の性格づけを、他の恋愛ものとどう差別化をはかるかがちょっと苦労しましたね」

──作品中、思い入れがあるキャラクターはいますか。

「それはけっこう聞かれることなんですが（笑）。物語のキーになったのは、夏実という女の子です。『恋しくて』という映画があって、ドラマーをやっている女の子が登場するんです。でも男の子に対して素直になれず、好きの一言が言えない。最後にハッピーエンドになるんですけど、とても泣かせる映画なんです。何度見てもラストのところで涙が出てしまう。その映画の中で彼女があまりに印象的だったので、まつもとさんにも見てもらって、彼女をモデルに夏実のイメージを起こしてもらったんです」

わからないからこそ男と女は惹かれ合う

──ゲームにおける男女間の心情描写はどのように？

「僕は男だから男側の発言になるわけですが、男としては女の子というものがいつまでもわからない。で、女の子の側も、もちろん男の子のことがわからない。だから惹き合うんだろうし、興味を持つんだと思いますよ。私生活の中で、「あの時の笑顔はなんだったんだ」というようなできごとってよくあるでしょう。ゲームの中でも、「この間はここで手が握れた」ので、「今度はキスまでいけるかな」って思っていたら、全然違ってたというように。そういう「なんでだ」っていうのを、今のシナリオの3倍ぐらい入れ込んだ、CDでも3枚分ぐらいの「恋愛の奥深さ」をもっと追究してみたかったかな」

セリフ1つでそのキャラを表現したい

「台詞に関しても、僕は映像系のシナリオライター出身なので、説明台詞とか応答的なつまらない台詞は、一切排除していったつもりなんです。例えば「おはよう」と言った時に「おはよう」と答えるっていうのは、あまり面白くないでしょう。そういったごく普通のやりとりでは、キャラクターの個性が出ないんです。たとえばこっちが「おはよう」って言った時に「眠れなかったよ」というふうに答える子もいれば、「あ、元気そうね」って返してくる女の子もいる。そういう日常的な台詞の部分から、女の子のキャラクターを作っていくものだと思うんですよ」

キャラの隠された素顔を味わってほしい

「研究のために恋愛ゲームをプレイしてみて、ある物足りなさを感じたんです。同じやりとりにしても、もっと違った見せ方があると思うんですよ。例えば、朝声をかけたら機嫌が良かったのか笑顔で返事をしてくれたと。機嫌もよさそうなので「今日一緒に帰ろう」って誘ったら「いいわよ」との返事をもらえたとする。ところが下校時に校門の前で待っていると「なんで待ってんのよ」と言われちゃう。そういう女の子っていっぱいいるでしょう（笑）。で、その女の子はその時なんでそんな態度だったかというと、学校の中で何かイヤなことがあったとか、何か悪い噂を耳にしてその男と距離を置こうとしてるとか、いろいろな裏事情が考えられますよね。女の子っていうのはかわいいだけじゃなくて、天使でも悪魔でもあると思うんです。そういった心の裏側の部分までとらえられるゲームにしてみたかったんです」

──エピソード的なみどころは？

「それぞれの女の子に泣きのシーンというか、孤独なシーンというものを全部入れたつもりです。それはなぜか。どんな人でも孤独な時間というものを持っていて、そんな時こそその人のキャラクターがすごく出ると思うんですよ。弥生にしても普段はキャーキャーしてるんだけども、泣くシーンはあるし、セリの場合もスポーツ万能でスーパースターなんだけども、実は抱えたものがあるという。もちろんこれは誰にでも当てはまることなんですが。でもそれを、プレイヤーが見る……というか、一緒にいてあげることで、その子のことをもっと好きになれる。好きになった人の孤独な状況とか、時間──そういうものを共有した時に、一気に仲が深まるということが私生活でもありますよね。そんな気持ちを感じてもらえるといいですね」

──ありがとうございました。

寺田憲史（てらだけんじ）

ゲームのシナリオとしては、FC「ファイナルファンタジーⅠ／Ⅱ」MD「ダークウィザード」などを手がける。TV版、そして劇場版の「きまぐれオレンジ☆ロード」のシリーズ構成及び脚本も担当。他にもエッセイ、また現在数本のゲーム用のシナリオを執筆するなど、多忙な日々を送っている。

PGA TOUR 97

完成度 100%

●エレクトロニック・アーツ・ビクター
●6月20日発売●5,800円●スポーツ
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言　実名で登場する、世界の有名ゴルファーたちとスコアを競うことができる「PGA TOUR」の季節が、またやって参りました！　コースも、もちょろんPGA TOUR公認の名門コース。EAスポーツならではのクオリティをお楽しみください。（広報・なおこ）

タイガー・ウッズの最年少マスターズ制覇など、プロスポーツの中で今もっとも注目を集めているプロゴルフ。「PGAツアー97」は、世界最強のゴルファーが参加するプロゴルフトーナメント、PGAツアーが公認する本格派のゴルフゲームだ。

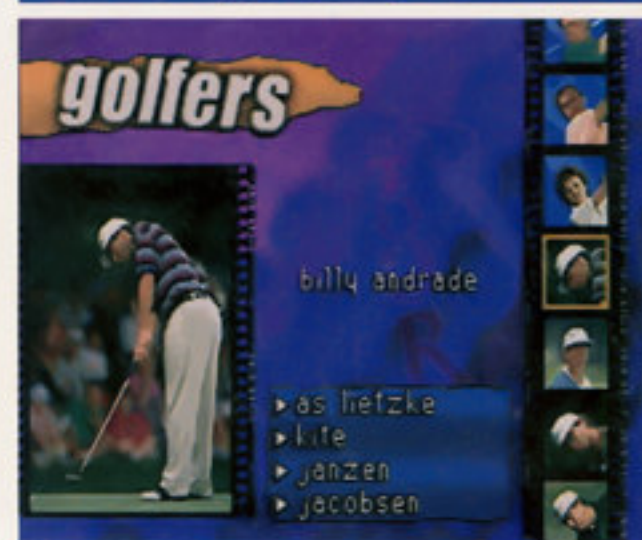
世界最高のプロゴルフツアーを体験しよう！

距離や方向で自動的にクラブを選択し、ボールの軌道を視覚的に知ることができるターゲッティング・アーク・システム。

ゴルフファンなら一度は夢に見る一流プロゴルファーとのプレイを実現する「PGA TOUR97」。PGAツアーの全面協力によって、実在のプロゴルファーの動きを取り込み、コースもツアーで実際に使用される有名コースを完全に再現している。また、ショットを視覚的に把握することができるターゲッティング・アーク・システムなどの機能も搭載され、初心者からゴルフマニアまで幅広く楽しめるのだ。

ピクチャー・イン・ピクチャー

ピンやボールを追いかける専用のサブ画面を利用した多面的なビジュアルによって、テレビのゴルフ中継を見ているような迫力ある画面を味わうことができる。

ゴルファー

クレイグ・ステッドラーやトム・カイト、リー・ジャンセンなど、PGAを代表する14人の一流ツアープロが登場。プロゴルファー気分で彼らとの真剣勝負を楽しもう。

有名コースを完全シミュレート

TPC at Sawgrass

世界のゴルフコース・ベスト100の74位にランクしている名コース。池や川が多く見た目には美しいが、攻略には微妙なテクニックを要求される難コースだ。

Spyglass Hill

サターン版に収録された新コースレイアウトは直線的で、距離も長くなっているため、アメリカン・ゴルフ特有の豪快な飛ばしを楽しめる。

エディット・ゴルファー

プレイヤーの分身としてオリジナルのゴルファーを作り、ゲームに参加することもできる。名前やグラフィックを変更するだけでなく、プレイスタイルに合わせクラブの1本1本まで自由に選択することが可能だ。

DOOM

DOOM+DOOM2で完全移植!

全米での大ヒットを皮切りに、日本ではパソコン版を始めとするさまざまなプラネットホームに移植されて大反響を呼んだ名作、と言えばこのDOOM。これは、滑らかな高速3Dスクロールを実現した3Dアクションシューティングで、豊富な武器やアイテムを使った爽快なバトルに加え、各レベルに隠された秘密を解いていくパズル要素が、人気の秘密になっている。本作はDOOMと続編のDOOM2が発売されているが、サターン版ではなんとその2作がミックスして移植されるのだ。死と隣り合わせのDOOMワールドを大いに堪能してほしい!!

完成度 100 %

●ソフトバンク●7月11日発売●5,800円
●アクションシューティング

メーカーから一言
「撃つのもプロ、撃たれるのもプロ」とディック・トレイシーも言っているように世の中には不思議なことがたくさん。ピッチが鳴ったとか気にしてるうちに後ろから散弾銃で撃たれてこの世を去ることがあるのもまた現実。嗚呼ドゥーム成仏せいよ。　（広報 坂田）

ストーリー

DOOM
次元コントロールの研究を密かに進めた火星の衛生基地「フォボス」。研究中の事故により異次元から現れたモンスターに、救助にきた軍も全滅させられる。あなた一人を残して・・・。

DOOM2
フォボスの危機を救い、地球に帰還した主人公（プレイヤー）を待っていた者は、倒したはずのあの忌まわしい奴らではないか!!　今や地獄と化した地球で、壮絶なバトルが再び始まる。

操作は単純明解!!

複雑な操作はなく、キャラクターの移動は方向キーとR、Lボタンによる平行移動、ボタンには攻撃、武器変更、マップ切替、扉の開閉が、それぞれ割り当てられている。初めてプレイする人でも、戸惑うことなくゲームを進められるのだ。ゲームの目的も、敵をなぎ倒しながらフロアの出口を目指すという解りやすいもの。単純ながらも奥の深いゲーム性に魅了されていく。それがDOOMの

右平行移動　左平行移動　武器変更　マップ切替　攻撃　扉の開閉

残弾数
使用中の武器の残弾数　弾は補給可能だ

武器
使用できる武器の一覧　Yボタンで切替

体力
プレイヤーの命の目安 0になると昇天する

アーマー
体を守る防具　敵の攻撃によるダメージ緩和する

マップを切り替えた画面。キャラの向いている方向がわかるので、このまま移動もできる。

フロア内には体力回復や弾などのアイテムが落ちている。接触することで取得できる。

ひたすら敵を撃ちまくれ!!

照準などは必要ない。敵の正面になって撃ちまくろう。

殺るか殺られるか

特別企画 SEGA AGES セガエイジス セガエイジスがやってきたっ!!

パワードリフト

今年の2月にセガエイジスの新作が発売されて以来、次のタイトルが発表されないままであったが、ようやくここにきて、待望の新タイトルが一気に発表された！　しかも今回はユーザーが待ち望んでいたタイトルも含まれているうれしいラインナップなのだ!!「パワードリフト」に「ファンタシースター」など、伝説のソフトが今甦る!!

ついに究極の移植が実現！

回転拡大縮小など、セガ体感ゲームの中でも化け物のように膨大なスプライト機能を駆使していたために、完全移植は不可能と言われていたあの「パワードリフト」が、ついにセガエイジスに登場する!!　セガサターン究極の移植となりそうな待望の1作に今後も注目！

10年の時を超えて、ついに完全実現か？　期待大だ！

サウンドスタッフHiro師匠から

「やはりきたか」というのが本音だ。しかも、発売までまだまだ時間があるじゃないか。ってことは、全曲アレンジしろという、暗黙の指令なのか？　実は、アーケード版は未完成の曲がいくつかあった。どうせならそのへんをちゃんとしたい。全曲収録目指し、まずはLike the windから始めるか。

SEGA AGES コラムス アーケードコレクション

ハマリパズルの定番！ 最新作の「97」も移植！

パズルの殿堂「コラムス」もアーケード4作品が移植決定！　最新作の「97」も遊べるぞ！

「コラムス」「コラムスII」「スタックコラムス」に最新作の「コラムス97」を収録!!

SEGA AGES メモリアルセレクションVOL.2

当社比1.5倍!? 今度は6作品を収録！

ゲームとしての面白さは今も衰えない懐かしのゲーム達。今回は伝説的な6作品を収録！

「モナコGP」「サムライ」「どきどきペンギンランド」「忍者プリンセス」など名作満載。

そして…あの「ファンタシースター」4部作が サターンで完全復活決定!!

その名も「SEGA AGES/ファンタシースター」

そして、今回のセガエイジスの目玉と言えるのが、セガが誇るオリジナルRPG大作「ファンタシースター」4部作の完全移植決定だろう。RPG＝剣と魔法のファンタジーではなく、アルゴル太陽系というSFの設定を中心にした物語、またシリーズごとに常にその時代の先を行く斬新な演出が満載だったこのシリーズは、今なお多くのセガユーザーの語り草となっている名作中の名作だ。「ソニック」シリーズとともにメガドライブ時代の伝説を築いたこの名作を今こそ堪能してほしい！

ファンタシースター

ファンタシースターII還らざる時の終わりに

時の継承者ファンタシースターIII

ファンタシースター千年紀の終りに

当時のスタッフ小玉理恵子さんから

正直言って、ちょっと複雑な心境です。なにせ、「1」はかれこれ×年前ですからねぇ。自分の幼いころの写真を公開してるみたいでしょう。いや、私も若かった（笑）。なんか新しいRPGを作ろうという、スタッフの心意気がずっと受け継がれてきたシリーズなので、私自身とっても大事に思っているタイトルです。それにしても、制作当時は4M容量って太平洋より広いって思いましたが、今や4本が1枚のCD内に入る世の中なんですねぇ。

祝! 体感レースの最高峰!オフロードコースを突っ走れ!
SEGA AGESパワードリフト

●セガ●発売日未定●価格未定●レース●1人プレイ

ハイパワーのバギーを駆って、アップダウンの激しいコースを爆走する。そんな快感が味わえるのが、この「パワードリフト」だ。12人の個性的なキャラクターから1人を選び、5つのコースを走破。3位までに入賞できれば、次のコースに駒を進めることができるぞ。あのAM2研の鈴木裕部長の作品としても有名で、当時はアウトランなどの曲を手がけたHiro師匠の音楽も話題を呼んだ。対戦方式がどうなるかなど気になるが、完全移植を目指すとのこと。期待大だ!

ド迫力のレースシーンがついにサターンで復活!通信対戦の存在は……!?

右の写真が発売当時の筐体。左右に大きく傾く機能が斬新だった。

特定条件で出現するエクストラコース。はたしてバイクや戦闘機の再現は!?

祝! 往年の名作がズラリ勢揃い!どれから遊ぶ!?
SEGA AGESメモリアルセレクションVol.2

●セガ●発売日未定●価格未定
●アクションその他●1～2人(交互プレイ)

昔懐かしいサムライの筐体。レバーとボタンの位置が逆だった。

20歳代後半のセガファンが涙するほど懐かしい作品を収録した「メモリアルセレクション」。第2弾は一部でボリューム不足と言われた前作を考慮し、今回はなんと全6作品を収録。ジャンルもアクションあり、レースあり、パズルありと、より多彩になったぞ。セガの歴史を体験したいユーザーにぜひ!

どきどきペンギンランド　1985年/パズルアクション
ファンシーでファニーなパズルアクション

オリジナルのSC-3000版を移植した、アーケードへの逆移植。主人公のペンギンが、スクロールする画面の下で、彼女のために大きなプレゼントの卵を割らないように運んでいく。卵さえ割られなければミスにならないシステムが特徴的だったのだ。

マークIIIやメガドラにも移植された名作。かわいいキャラや音楽もグー。

スタージャッカー　1983年/シューティング
編隊を組んで敵を倒せ!

空中と地上を攻撃できる自機を操って敵基地を攻撃。ステージクリアするごとに、味方機が後方に付き、自機と一緒に攻撃をしてくれる。味方機が残り機数であり、やられ判定があるのも特徴だった。

スピード感あふれるスクロールも特徴だ。

シンドバットミステリー　1983年/アクション
パネルを開いてお宝を発見!

迷路状のステージに配置された「?」マークを拾って、隠された宝の場所を示すマップを開く。位置を予想して、宝を見つけ出せればステージクリアだ。実は、石井洋児現CS研究開発部本部長の作品。

パズル要素のあるゲーム性は今でも新鮮。

侍(サムライ)　1979年/アクション
寝た子も起こすチャンバラゲーム

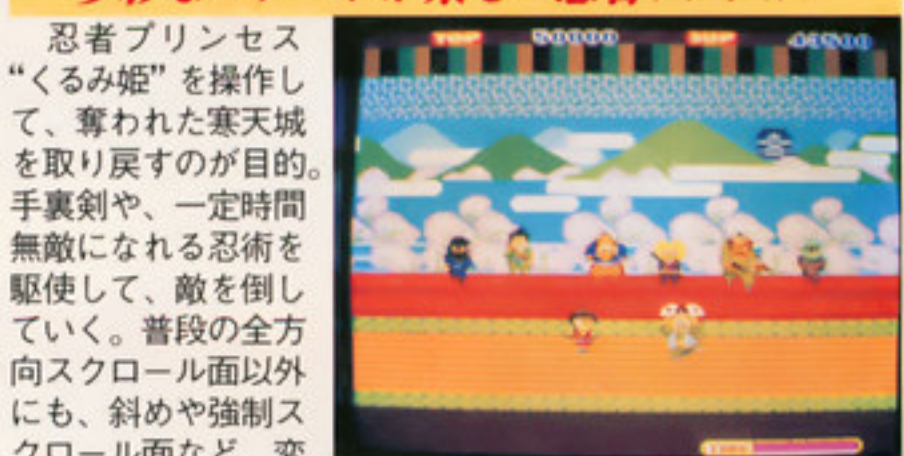
主人公の侍を操って、現われる敵をバッタバッタと切り倒す。一定数の敵を倒すとボスの与力との一騎打ちだ。刀で切る、刺すの操作を使い分けるのが、当時としては斬新だった。家庭用としては初移植。

ムネンアトヲタノムのセリフは伝説的。

モナコGP　1979年/レース
体感ゲームの先祖!コクピット型レース

高速でスクロールする画面上でレースカーを操り、敵車を避けながら先を目指す。画面後方から現われる救急車や、視界の狭くなるトンネルなど、当時のレースゲームとしては様々なフィーチャーが用意されていた。SC-3000版と違い、今回はアーケードの完全移植。

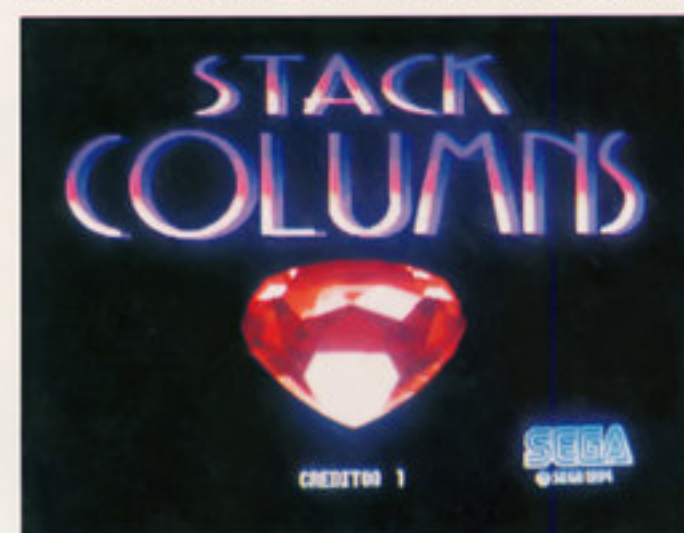
左の写真が当時の筐体。中に入ってプレイするタイプは珍しかった。セガの大型筐体ものの先駆け的存在。

忍者プリンセス　1985年/アクション
多彩なステージが楽しい忍者アクション

忍者プリンセス"くるみ姫"を操作して、奪われた寒天城を取り戻すのが目的。手裏剣や、一定時間無敵になれる忍術を駆使して、敵を倒していく。普段の全方向スクロール面以外にも、斜めや強制スクロール面など、変化に富んだ16ステージが用意され、バラエティー豊かな内容。

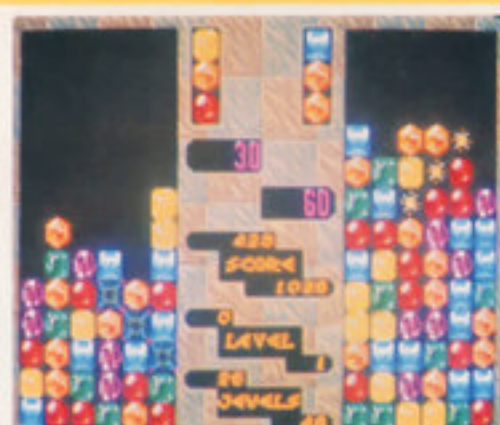
「ザ・忍者」の名前でマークIIIにも移植されていたので覚えている人もいるのでは?　セガ初のギャルゲーかも!?

祝! 初代から最新作までをカンペキに移植!
SEGA AGES コラムス アーケードコレクション

●セガ●発売日未定●価格未定
●パズル●1～2人(対戦・同時プレイ)

テトリスの登場により吹き荒れた"落ち物パズル"ブームの一端を担った、アーケード版コラムス4作品をサターンに完全移植。同じ色の宝石3つを並べるだけという、シンプルながら奥の深いルールは、今プレイしても遜色のない面白さだ。各作品の違いを楽しむのも通だ。

シンプルな初代はもちろん、対戦が楽しい続編までのすべてを収録。美しい画面がサターンでよみがえる。花組対戦コラムスにはまった人には特にオススメだ。

コラムス　1980年/2人同時プレイ可能
カンタンルールと美しいグラフィック!

シリーズ第1弾を飾る記念すべき作品。画面の美しさと、転調する音楽が印象的で、女性プレイヤーにも支持された。対戦要素はなく2人同時プレイのみ。

現在でも人気を保つロングラン作。メガドラ版の完成度も高い。

コラムスII　1980年/対戦プレイ可能
"フラッシュ"と"VS"2つのモードを搭載!

パズル的な要素を強くした面クリア型の「フラッシュコラムス」と2人対戦専用の「VSコラムス」の2モードを用意。初代とは違った面白さを持った作品。

相手の地面を迫り上げるVSモードを用意。宝石の種類も複数に。

スタックコラムス　1994年/対戦プレイ可能
送りボタンで対戦がより過激に!

前作では対人専用だった対戦モードが進化。様々な個性を持ったCPUとの対戦が可能となった。これまでのシリーズと異なり、攻撃は送りボタンで行う。

シリーズ中で最も対戦の要素が濃い。トーナメントを勝ち抜こう!

コラムス'97　1997年/2人同時プレイ可能
初代を最新グラフィックでリメイク!!

今年登場したばかりのシリーズ4作目。初代をリメイクし、シンプルな面白さを追求。ST-V基板の採用による、高解像度グラフィックの美しさも魅力だ。

現在ゲームセンターで稼働中の最新作までもが自宅で楽しめる!!

祝！ セガ最高のRPGシリーズがすべてサターンで遊べる!!

SEGA AGESファンタシースター（仮）

●セガ●発売日未定●価格未定●RPG●１人プレイのみ

セガマークIII（マスターシステム）時代、セガCSが誇る天才プログラマー中裕司氏（現ソニックチーム）らを筆頭に、多くの優秀なスタッフ達が、最高のRPGを作るために集結。ファミコン全盛時に、なめらかな戦闘アニメーションや、８ビット時代の一歩先をつき進んだFM音源によるBGMを実現するなど、すべてが当時の常識を打ち破る内容だった「ファンタシースター」。メガドライブ初期の目玉ソフトとして「II」が発売され、円熟期の93年年末に完結したセガ最高のRPGシリーズが、いよいよサターンで遊べる時がきた。まさに歴史的金字塔のRPG。未体験の人にも、ぜひオススメしたい１本だ！

あのキャラクター達にサターンで再び会うことができるなんて！

ファンタシースター

1987年12月発売/4M+B・B

FMサウンドも完全再現？

驚異的になめらかな動きを見せる３Dダンジョン、FM音源のBGM、戦闘アニメーション、そして男性の勇者が主流の時代に、登場した女性の主人公アリサ。すべてが新しく、すべてが斬新だった８ビット時代伝説のRPGが今復活する。これをやらずに「PS」は語れない。

メッセージ表示がカタカナなのは時代のせい？

戦闘アニメーションとダンジョンは必見のデキだ。

ファンタシースターII 還らざる時の終わりに

1989年3月発売/6M+B・B

脅威の1000年後の世界！

16ビット時代の幕開けを告げるにふさわしいメガドライブ初期の自信作。前作の千年後という驚異の設定は今でもかなり斬新だ。総勢８人ものパーティや、さらに個性的になり、変形メカロボットも登場したエネミーのアニメーションなど熱くさせる内容が満載だった。

いまだに人気の高いネイ。あのストーリーが再び！

意外な展開を見せるラスト。その結末ははたして？

時の継承者 ファンタシースターIII

1990年4月発売/6M+B・B

3世代のマルチエンディング！

シリーズ全体の中でいうと、外伝的な位置づけに当たる異色作。３世代にわたる壮大なストーリーと、結婚した相手によって分岐する物語には、後世の某RPGの先駆けともいえる斬新なものがあった。シリーズを通しても、やや毛色の違った内容となっている。

グラフィックもSFからやや中世風になる「III」。

結婚相手によって結末も違った展開は画期的。

ファンタシースター 千年紀の終りに

1993年12月発売/24M+B・B

シリーズ完結編にして最高峰！

「PS」すべての謎を明かすべく、当時のスタッフが集結。３年以上の時を経て実現した待望の最新作は、完結編でもある。舞台は「II」の千年後のモタビア星から始まり、やがて光と闇の最終決戦へと突き進む。キャラクター、シナリオともに最高の完成度を誇る１作だ。

マシンバトルなど新システムも満載だった。

すべての謎に決着がつくシナリオも逸品と言えた。

最新作もいいけどこんな作品もサターンならではでしょう

「元ユーザーとして「パワードリフト」の移植決定はセガに入った甲斐があった」と語るセガ竹崎氏。

竹崎■今年の２月に「ファンタジーゾーン」が発売されて以来、新しいラインナップが発表されていなかったセガエイジスですが、このたび待望の作品を含めて、いろいろ決定しましたので、ユーザーのみなさんにお知らせしたいと思います。

まずは、「ソニック」シリーズ同様、メガドライブで一番希望の高かった「ファンタシースター」ですが、今回はシリーズすべてを完全移植したパーフェクトコレクションとして登場することになりました。「ファンタシースター」自体は、セガエイジスの企画当初から、「ソニック」同様コレクション化の話が出ていた、セガとしても看板のタイトルです。「ソニック」シリーズのほうは、もうすぐプロジェクトソニックの第１弾として、セガエイジスとは別の形で遊べるようになりますが、「ファンタシースター」シリーズは“セガエイジス”としてリリースします。ユーザーのみなさんの声は、リメイク推進派とリメイク反対派に分かれていますが、“セガエイジス”はセガの過去の名作を“当時の雰囲気のまま”サターン上で再現しようという企画なので、「ファンタシースター」も完全再現を目指します。というわけで当然、メガドライブ版の「ファンタシースター復刻版」では再現できなかったFM音源のサウンドをキチンとサターン上で再現する予定ですし、価格のほうもいつものお手頃なセガエイジスの価格帯で提供できればと思っています。メガドラ好きのユーザーの方には、「ファンタシースターII」のネイがいまだに根強い人気を保っていますし、完結編の「千年紀の終りに」も非常に完成度の高いRPGとなっていますので、ぜひ楽しみにしていてほしいと思います。当然、これからの移植作業の中で、みなさんからご意見やご要望があれば、なんらかの反映ができるかもしれません。

また、今回の発表の目玉とも言える体感ゲームシリーズの「パワードリフト」。こちらはメガドライブユーザーにとっては、メガドライブへの移植が発表されながら、紆余曲折の果てに発売中止になったいわくつきの“幻のソフト”なんですが、このたび技術的に移植の見込みが立ちそうだということで、ついに移植決定にまでこぎつけました。今回のセガエイジスシリーズの発表に、２月以来若干の時間がかかったのも、すべて「パワードリフト」の移植決定待ちがあったためなんですが、ようやくセガユーザーの念願を叶えられることになりそうですので、これからの開発に期待してほしいと思います。

この他、今回決定した「メモリアルセレクション」は、VOL.1でのみなさんのご意見を受け、ボリュームを1.5倍にアップし、作品も基板の有無を確認しつつ、６作品をご用意することになりました。噂には聞いたことがあるけど、プレイしたことはないというゲームが結構あると思いますので、サターンユーザーの方にも興味深いタイトルになると思います。

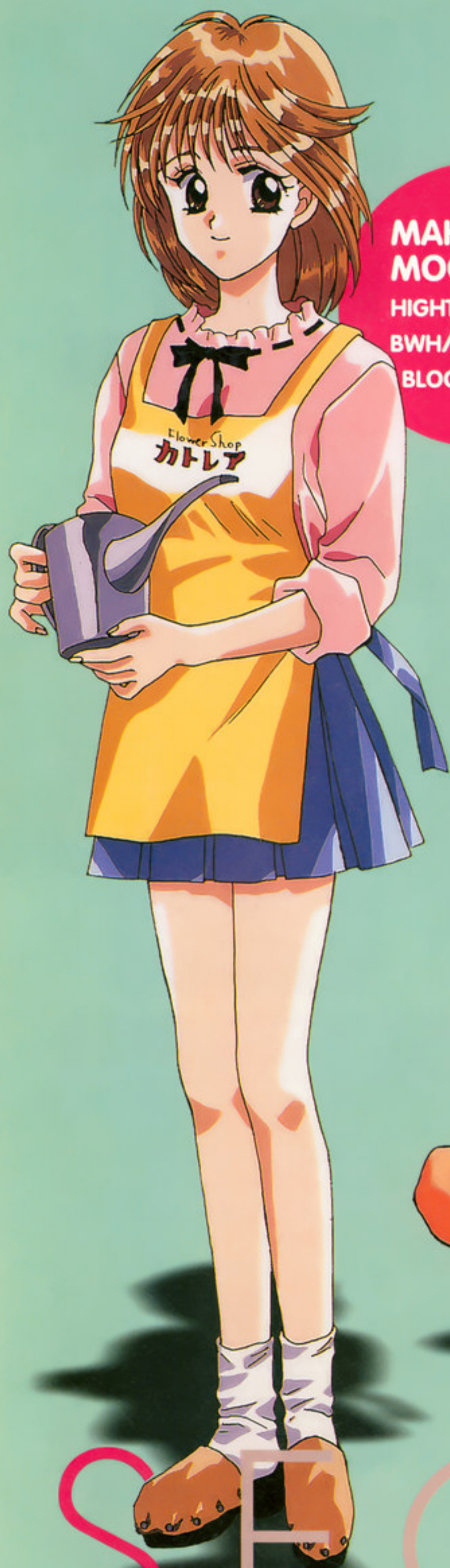
最後に「コラムス アーケードコレクション」。これも企画自体は「花組対戦コラムス」のだいぶ前に出ていたものだったのですが、今回最新作の「97」も収録することで、「テトリス」と並んで一世を風靡したアーケード版「コラムス」のすべてが楽しめる魅力的なタイトルになると思います。１作目の幻想的なBGMや「II」の危機感迫る展開など、当時のファンはもちろん、女性ユーザーにもぜひオススメしたい作品です。なお、今回決まったセガエイジス作品の移植作業は、まだこれからになりますが、向こう１年の間にはすべてをリリースしたいと思っていますので、これからも期待していてほしいと思います。

みなさんのご意見ご感想もお待ちしています。

セガエイジス希望ベスト10

順位	タイトル	票数
1	ギャラクシーフォース	428
2	アウトランナーズ	266
3	ターボアウトラン	214
4	カルテット	204
5	ゴールデンアックスシリーズ	188
6	SDI	186
7	スーパーハングオン	174
8	エイリアンシンドローム	160
9	ダークエッジ	144
10	ハングオン	138

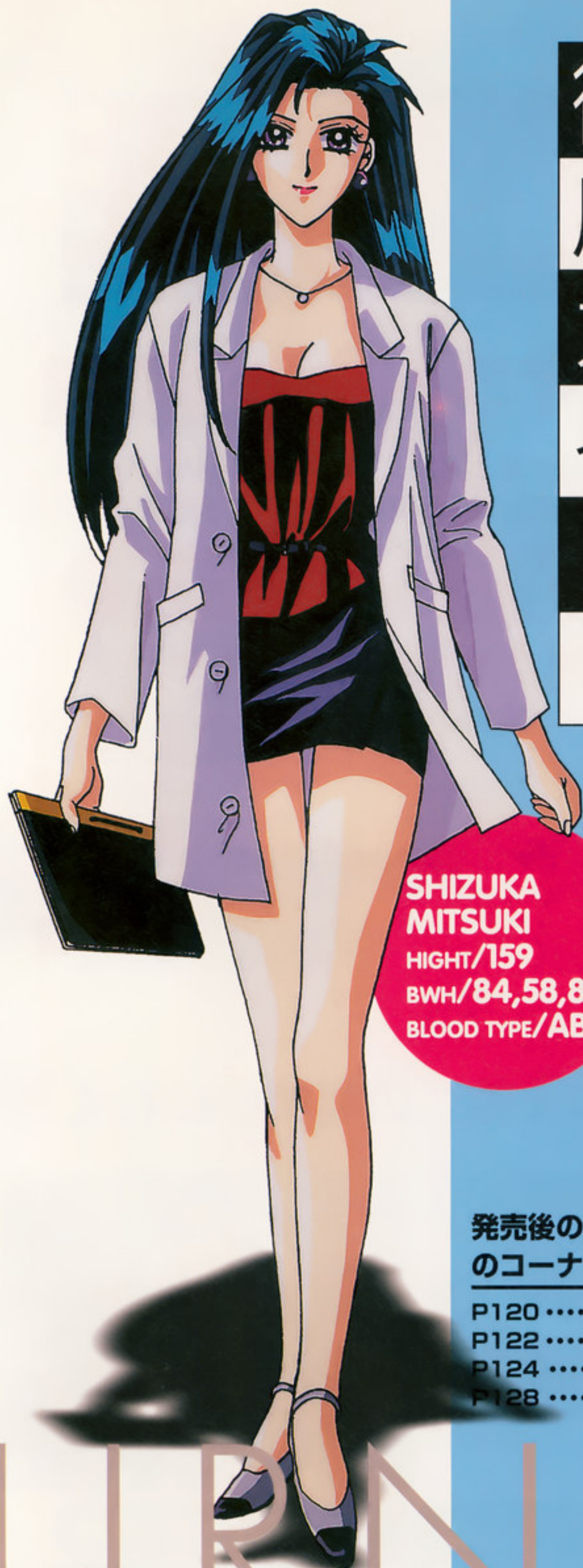
上はユーザーのみんなからの最近の人気投票のベスト10。移植が決まったタイトルは抜いてある。こうなると次はアレとアレか？

セガでは“セガエイジス”作品の選定参考のために、ユーザーのみなさんからリクエストを募集しております。セガエイジス化が決定するまでには、最低限基板が存在することや開発上移植ができるものであることなど、いろいろな要素が必要ですが、最終的に移植を決定するのは、みなさんの熱い声援です。セガエイジス化のご希望のある方は、以下の宛先までお便りをお送りください。
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス サターン事業部ソフト推進部「セガエイジスリクエスト」係

MAHOKO MOCHIDA
HIGHT/156
BWH/82,60,88
BLOOD TYPE/A

MIKO KAMIYAMA
HIGHT/156
BWH/80,60,89
BLOOD TYPE/A

TINA
HIGHT/160
BWH/85,59,89
BLOOD TYPE/??

SEGA SAT
COMPLE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

SHIZUKA MITSUKI
HIGHT/159
BWH/84,58,88
BLOOD TYPE/AB

MAYUMI TACHIBANA
HIGHT/156
BWH/83,58,87
BLOOD TYPE/B

発売後のソフトをじっくり楽しむためのこのコーナー。今回は、4本立てでお届け!

URN SOFT
TE GUIDE

下級生

●エルフ ●発売中 ●7,800円 ●恋愛ゲーム ●CD3枚組 ●18歳以上推奨

静香、愛&美雪のつまづきポイント徹底解析編

本作で一番つまづくと思われる美雪&愛と静香先生。今もって彼女達と仲良くなれなくて悩んでいる読者のために、今回は重要ポイントの解説をしていく。これさえ読めば、悩みは解消されるはずだ。

静香の心をつかむカギは慎二が握っている!?

9月7日から総合病院へお見舞いに行ってみよう。そうするとクラスメイトを見舞うやさしさが静香先生にだんだん認められるのだ。そして徐々に生徒と先生の壁は崩れ……。

女教師は生徒同士の友情に弱い？

まず、知っておいてほしいのは、序盤に何度会いに行っても効果がないということ。今回紹介している、9月からの慎二の入院イベントまでは、何をしても静香先生の好感度は全く上がらないので、それまでは別の女の子にアタックするか、とっとと９月まで時間を進めてもいいくらいだ。何かしておくとしても、せいぜい静香先生の電話番号を聞き出すぐらいで十分。夏休みが終わって9月に突入すると、慎二が入院するというイベントが発生する。ここからがいよいよアプローチ開始である。土、日はマメに慎二の病室へお見舞いに行こう。ただ、ここで注意してほしいのは、「お見舞い」にはノルマがあるという点。以下で紹介しているように、9月7日～9月22日の期間に5回以上行くのがその条件だ。それさえ満たせば静香先生の中で、主人公に対して特別な感情が生まれる。あとはマメに会って気持ちを深めていくといい。

POINT 9月7日～9月22日の間に5回以上慎二の見舞いに行く

9月7日～9月22日までに5回以上お見舞いに行けばいいのだが、1日のうちに5回以上お見舞いに行っても効果はない。お見舞いは1日1回と限られているのだ。よって、お見舞いには5日要することになる。ただし、お見舞いに行くのにさして時間はかからないので、他の女の子のデート前後に行ってもさしつかえはないぞ。

お見舞いに行くと主人公と慎二の会話や、静香先生とのやりとりなどが鑑賞できる。5回目のお見舞い時には、静香先生が主人公に対して心を開く象徴的なセリフを聞くことができるぞ。

おまけ 君はこのイベントを見たか!?

右の２枚の写真を見て驚いた人も多いんじゃないかな？　実はこのイベントは、静香とどんなにデート回数を重ねても、あらゆる場所を丹念に探索しても見ることはできない。発生条件はけっこう意外で、他の女の子と特定の場所でデートしているときに起こるというもの。ここでは瑞穂と真歩子のケースを紹介する。瑞穂とは秋に横島ナンパ遊園地で、真歩子とは秋に映画館ミラクル座でデートすることが条件だ。イベントでは、静香先生が彼氏（主人公じゃないよ）とデートしている。普通の女性の私生活といった感じだ。

瑞穂とデートした時

真歩子とデートした時

愛＆美雪を口説くには、まずWデート

6月6日号で、愛と美雪を攻略する際に「愛と美雪を落とすには、Wデートをすること」という条件を書いたが、このWデートに至るまでの道のりは、けっこう困難。そこで、今回は待望のその道のりを公開しよう。具体的な手順としては以下のとおりで、すべての条件を満たせば、夏には寮の前にマスターがWデートの誘いにやって来るはず。そして翌日、約束した時間と場所へ行くとWデートへと展開する。Wデートの後は愛か美雪をデートに誘えるようになるぞ。ちなみにWデートの誘いを断った場合は、秋にWデートへ行くことになる。夏と秋では、それぞれデートのシチュエーションが異なるので、両方とも見たい人は、マスターが誘いに来た時点でいったんセーブしておくといいだろう。以下のやり方でもうまくいかないという人は、途中、教室でマメに会うようにすればうまくいくはずだ。

POINT 以下の行動を夏までに終わらせる

1 校庭で美雪、愛に会う

校門で愛と会って愛が転ぶところまで。これは強制イベントなので、見られないという人は絶対にいないはず。愛が転んだ後は、すぐに町内のどこかへ愛と美雪に会いに行くように心がけておくといい。

2 町内のどこかで愛＆美雪と会う

ここがけっこう、難関。美雪に2回会って、彼女に「どうして私の名前を知ってるんだよ」と言われるところまで。愛が転んだ後に、すぐ上の写真の時間にその場所へ行くことで遭遇することができる。

3 校庭、校門で愛＆美雪と会う

校庭で美雪に会った後、愛に会って「私の名前を覚えてくれたんですか？」と言われるところまで。

4 町内のどこかで美雪と会う

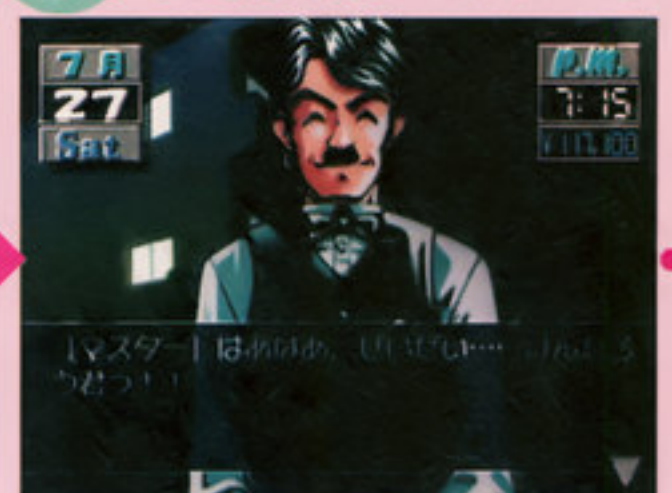
どこかで美雪と会う条件、「先輩、愛に変なことするなよ」と言われるところ。上の写真の場所が狙い目だ。

5 美雪の一連のイベントを見る

土曜日に校庭でPM3:30～PM4:55の間に美雪と会い、その際には「ハンカチを貸してあげる」を選ぶ（重要）。その後、土曜日のPM3:35～PM3:45の間に部室で美雪の着替えを覗く。夏になったら日曜日のAM9:05～PM3:35に土下座で美雪がナンパされるシーンまで見る。この一連の条件が、もっともシビアで難しいポイントだ。

6 美雪、愛、美雪の順で会う

美雪に会って「マスターが宜しく言ってたぜ」と伝え、次の週に愛→美雪の順に会って「土下座に行ったんだってなぁ」と聞くまで。

7 すると寮の前にマスターが…

以上の条件を満たすと土曜日のPM6:05～PM8:00の間にマスターが寮の前へ来る（6月29日と8月31日は発生しないので注意！）

待望のWデートへ!!

8 夏と秋のWデート 君ならどっちを選ぶ？

前述したように、Wデートには夏と秋、2つのケースが存在する。これはどちらでもいいのだが、夏と秋ではデート内容もビジュアルも異なるので、愛＆美雪ファンなら両方見ておきたいところだ。

夏

夏は「南国アフリカパーク」でWデート。愛＆美雪のツーショットはファン必見だ。

秋

秋はボウリング。上写真の照れる愛ちゃんが初々しくて、かなりいい感じ。

エーベルージュ

●タカラ●発売中●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

物語の前半、初等部では学園生活を楽しみつつ、ある謎にせまる

イベント

イベントの種類は前半では主に3つ。遠足などの学校行事に絡むイベント。交友関係を深めるイベント。そしてノイシュが関係してくるイベントが多いぞ。

交友関係に関するイベントが一番多いかも。

花屋のヘルムスさんはノイシュの種族について知っている。

学園内でも勉強だけではなく、さまざまなイベントが起こる。

パラメータ

選択する行動によって、変動するパラメータが違うので注意したい。クラブでも選択したものによって文系知識が上昇したり、技能が上昇したりと、さまざまな変化をみせる。

おすすめは創造魔法。失敗しても下降するのは状態だけ。

恋　愛

ワーランドを救う以外の目的、恋愛。人によって好きな場所や花束が違うので、それぞれ好みのものを調べよう。まず、仲良くなるには同じクラブに入ったほうがいいだろう。

休日は好きな女の子と会話したり、デートするのが吉。

[初等部　1年目 AGE9]

初等部では、始めは学園の仲間と、顔合わせ的なイベントが多数存在する。あとは学校行事に関するイベントがメインとなるが、多少ノイシュに関係するイベントも出てくるのでチェックだ。

1学期は、まず4月に学園内の仲間が登場するイベントが集結する。あとはクラブ選択などがあるが、チェックしたいのはそのクラブ選択で、入るクラブによっては変動するパラメータが違うのは前述したとおりだが、入部したクラブにより仲良くなれる女の子も違う。クラブによっては女の子との出会いが遅くなってしまうことも。

その外でチェックしたいのはネルトが休日に主人公を誘いにくるイベント。1回だけは誘いに乗って遊びに行こう。一緒に遊びに行き、お店を見て回れば主人公の行動範囲が増えるぞ。

2、3学期は行事に関するイベントをメインに、ノイシュに関する大きめイベントが2つほどある。そのイベントのときに選ぶ選択肢により、仲を深めることにもなるので考えて選択しよう。

1年目はできれば自分のステータスUPに努めたいところだ。

1学期

ノイシュと仲良くなるには歴史クラブに入るのが基本。

遠足ではノイシュと一緒にフェルデンを誘うと良い。

海へノイシュを誘う時は「海岸線を散歩」を選択しよう。

2学期

花屋に行くとノイシュと同じ種族のヘルムスさんがいる。

服を主人公に選んでほしいというノイシュ。どちらが吉か。

12月26日はノイシュの誕生日。何をプレゼントしようか。

3学期

約束をすっぽかされた主人公はノイシュと新年祭へ。

全然勉強をしない主人公は、魔法試験の前に怒られる。

魔法試験前には魔法を使用するイベントもある。

[初等部 2年目 AGE10]

2年目は行事イベント、交友関係を深めるイベント、そしてノイシュの謎に迫るイベントが均等に用意されている。自分のステータスを上げつつ、ノイシュの謎に迫っていこう。

2年目の最初はクラブ選択。ここではやはり、好みの女の子がいるクラブに入るか、または自分のパラメータが低いものを上げることができるクラブに入るようにしよう。一学期で重要なイベントは4月の後半、5月の後半、6月の前半に起こる、ノイシュの種族についてのイベントが筆頭に上がる。その他は交友関係のイベントで、友情にヒビが入るようなものが数多く存在するので選択肢に注意。

2学期は交友関係のイベントが多い。席替えから始まり、学園祭の出し物や、武闘大会に関するものまで。ノイシュに関するイベントや、ワーランドの謎に迫るイベントはほとんど発生しない。

3学期はイベントが一番少ない。しかし、2月にノイシュが関係する重要なイベントがあるので注意したい。ここでの選択肢を間違わなければ、無事に初等部で為すべきことを達成したと言えるだろう。

ノイシュが気にかかるなら、やっぱり歴史クラブへ入部。

3対2で男の子が一人余った場合、誰に優しくする?

モリッツの情報によると、ノイシュの種族は雌雄同体らしい……。

ノイシュと一緒に街へ買い物に繰り出す主人公。最近、何か考え込んでいるノイシュの気晴らしには良い機会だ。新しく発見したお店で、選んだサングラスをかけた僕を見てノイシュは笑ってくれた。

ノイシュと話していた主人公にバイケルが突っ掛かってきた。バイケルに女の子のほうがいいだろうとか言われたけど、一体僕はノイシュのことをどう思っているんだろう。そうなってからでないとわからないよね。

情緒不安定な天秤・ノイシュ

ノイシュが最近おかしい。ヘルムスさんに種族のことを聞いてからだ。僕にも話してくれないことが多いし、しかも最近女の子っぽい行動も増えてきた。いったい、どうしたんだろう。

具合が悪そうなノイシュ。なぜか機嫌が悪い。

自分のことがよくわからないらしいノイシュ。

初等部過程終了。そして進路選択

2年間に渡る初等部過程を終了した主人公。次は中等部だが、そこで自分のパラメータをチェックしてみよう。進路にはトリフェルズ校を含め、7つの学園がある。それぞれの学園で得意分野があるので、自分が低いと思ったパラメータを上げることができる学園へ進学しよう。

ノイシュに急かされて進路決定のために面接する主人公。しかし、これは2つある内の1つで、1人で面接に行く場合もある。そのようなことになった理由は、ノイシュに冷たかったからである。

(君が進む道はいったい)

ノイシュ14歳!

ノイシュが14歳になると男性、または女性に性別が決定する。女の子にする条件は、ノイシュと仲良くして友好度を上げること。そして2月の、ある選択肢に注意。

出来るなら高等部では女の子のノイシュと一緒に学園生活を送りたいよね。

学園生活をともにした友人たちは?

初等部で一緒に学園生活を過ごした友人たちは、それぞれ別の道を進む。トリフェルズ校に残る友人もいるし、中等部は別の学園へ行き、高等部でトリフェルズ校へ戻ってくる友人もいる。ただ残念なのが、違う学園の高等部へ進学する友人もいるということか。

男の友人のバイケルは高等部では登場しない。ユーロスを追っかけていったのか?

女の子の中ではユーロスが前半だけの登場。しかし、初等部の2年間で仲良くなれば……。

(そして高等部の生活が君を待っている)

超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか～

●バンダイビジュアル ●発売中 ●6,800円 ●シューティング ●2枚組 ●全年齢推奨

変形システムと武器の特性を把握 バルキリーを自らの手足とせよ！

発売されて1週間。バルキリーの操縦はもうおぼえたか？　今回は、バルキリーと各武器についてのおさらい、及びフェイズ4以降の攻略ポイントを順次解説していくぞ。

① 変形の利点

他のシューティングやロボット物のゲームと違う点が、まさにこの変形システム。局面によっての使い分けで、戦闘は有利にも不利にもなる。右では、形態ごとの長所、短所を挙げてみた。全般的に、攻撃＝ガウォーク、防御＝ファイターで使い分けをするといいだろう。ただし、予期せぬ変形をしてしまうと非常に危険なので、L、Rボタンの押し間違いというミスは絶対に避けること。

ファイター

コンパクトで、飛行速度も速い、回避行動にもってこいの形態。だが、ガンポッドを使ったサーチ攻撃（下表TYPE A）は不可。重力の影響は受けないものの、地面や水面などへの接触によってダメージを受ける。

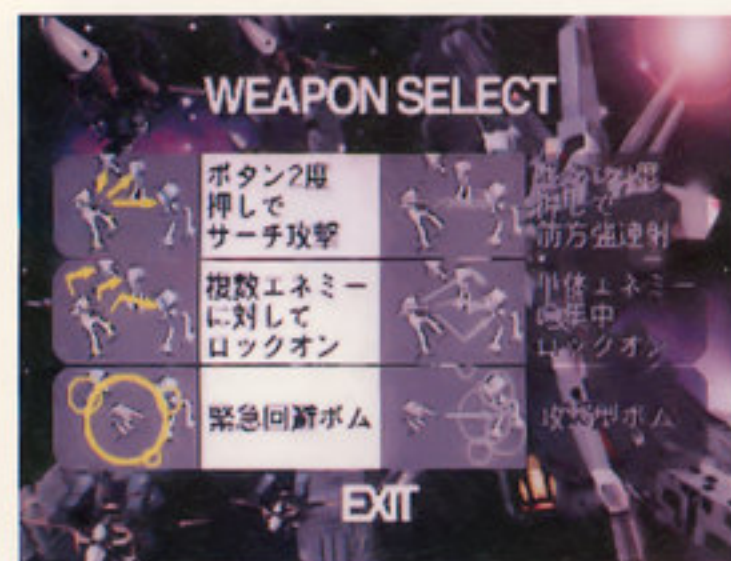
ガウォーク

ファイターには劣るものの回避能力に優れ、軸の異なる敵への攻撃もしやすい万能スタイル。重力のある場所では、徐々に重力方向へ引き寄せられてしまうが、ホバリングするので、地上にぶつかる危険はない。

バトロイド

大きくて動きも遅いため、攻撃回避が難しい。しかも、重力のある場所では飛行も不可能。利点は十字キーを操作することで、背後の敵も倒せるということくらいだ。イベント以外ではほとんど使用しないだろう。

② バルキリー搭載武器の特徴

バルキリーは、2タイプから選択可能な3種類の武器を搭載している。武器の組み合わせは各フェイズ前に変えられるので、敵の種類や変形不可能な形態の有無によって、まめに変更したい。右の表では各武器の大まかな性能を示した。武器のタイプによる特性を、頭に入れておこう。なお、次ページからのフェイズ別解説では、各フェイズで必ずセレクトすべき武器のタイプを挙げている。特殊武器は、画面全体の敵を倒せる反応弾と、ガンポッドの射撃と連動するビームキャノン。これらはフェイズ10以降で使用可能になる。

武器選択は好き好きだが、使える武器が制限されるフェイズでは、慎重に選ばないと苦戦するぞ。

	ガンポッド	ミサイル	ボム
	ファイター、ガウォークは機体正面へ、バトロイドは8方向に撃てる。攻撃力は低いが、使い勝手はよい。常にボタンを押しっぱなしにし、連射状態にしておくこと。	機体の変形や敵の位置に関係なく攻撃が可能。連続発射ができず、ロックオンにも時間がかかるが、同時に使えるガンポッドの連射でフォローしつつ使っていこう。	機体周囲の敵に大ダメージを与え、敵の通常弾を打ち消す効果がある。1フェイズで4発しか撃てず補給もできないので、各フェイズで使用するポイントを決めよう。
防御中心武器（タイプA）	**意外と頼れるサーチ攻撃** オートサーチはミサイルを撃ち落とすのに最適。画面奥や手前の敵、直線攻撃をする敵にも有利だ。	**メイン使用武器！** 分散して当たるためタイプBより威力は劣るが、敵を逃しにくく使いやすい。攻撃のメイン武器に。	**慣れるまでは防御！** ゲームの中盤まではこちらでOK。多数の敵に囲まれた時や、ボスのばらまく弾をかわす時に使え。（防御ボムは自機の周囲で炸裂する。レーザーを打ち消すことはできない。）
攻撃中心武器（タイプB）	**ミサイルTYPE Aと併用する** ゲーム終盤の強敵に有利だが、攻撃が直線的なので、奥や手前の露払いにはタイプAのミサイルを。	**使い所が難しい** 1点集中型なのでボス戦に有利だが、敵の撃ち逃しは増える。障害物のある面での選択は避けたい。	**後半は攻撃に転じる** 威力が強い。終盤フェイズのボス&ボス護衛メカにはこちらで。（攻撃自機前方で炸裂。範囲に注意すること。）

③各面攻略ポイント

〈Phase 04～11〉

ここからはいよいよ、4～11の各フェイズごとに注意すべき点を解説していこう。ポイント的には、そのフェイズにおける特徴的な展開や、出現ザコ、そして、ボス敵などを中心にチェックしていくことにする。その他、各フェイズのクリア条件、WEAPON SELECT（これだけは選択したほうが有利な武器)、補給に関する事項なども同時に列記してみた。右は、以下のほぼ全フェイズに関わる、補給と難易度に関してのまとめだ。攻略の参考にしてほしい。

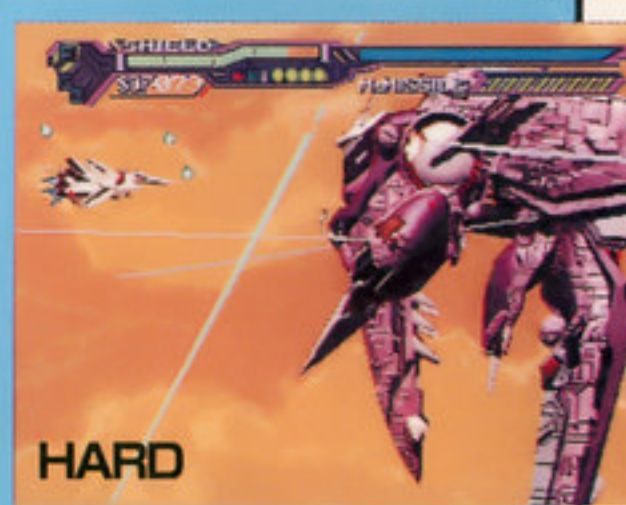
A.補給

フェイズによって現れる補給部隊は、マクロスの損傷が大きいと出現しなくなってしまう。それを避けるには、ザコ敵を逃さないことが重要だ。撃ち逃したザコは一定ダメージをマクロスに与えるので、たかがザコ、となめてかかるのは禁物だ。補給不可能な損傷値の目安は30。ちなみに、補給物資の数はランダムだ。

B.難易度による違い

このゲームの難易度は、実にはっきりと分かれている。もしエンディングまでの物語をゆっくり楽しみたかったら、ノーコンティニュークリアも比較的楽にできる<EASY>を選ぼう。<HARD>だが、これを選ぶと敵の数や攻撃方法が変わってくる他、フェイズによっては、強敵が新たに追加されて登場する場合もある。たとえば右の写真は9面ボス。出会い頭の攻撃は、NORMALモード（上）では通常弾をばらまくだけに留まるのだが、HARD（下）では、さらにミサイル攻撃が加わってくる。ザコ敵の攻撃方法や障害物の数も当然異なってくるので、選択する武器も<NORMAL>とはまた異なった装備で戦場に赴くべきだろう。

NORMAL

HARD

Phase 04「ASTEROID BELT」

WEAPON SELECT
ミサイル TYPE A（拡散型）

補給 あり
種類には関係なく、敵を1体逃してしまうごとにマクロスのダメージが2ずつ加算されていく。逃さず倒そう。

POINT 小惑星
広範囲のミサイルかサーチバルカンで破壊。一度崩れても、さらに岩屑を吹き飛ばさないと妨げになるぞ。

クリア条件
新型重攻撃機を撃破する

リガード、グラージ、ヌージャデル・ガーが登場する。今フェイズは敵と混じって現れる小惑星が特に問題となる。ここでタイプBのミサイル（一点集中）を選ぶと、遠方に敵がいても、間近に迫る隕石の方にミサイルが集中してしまうのだ。しかも、何発撃とうと1回の射撃では砕けるだけで、さらにいくつもの小塊に分かれてしまう。そうなるとガンポッドで壊すしかないので、タイプAのミサイルを選ぶこと。なおHARDモードでは、それまで直線的にしか撃ってこなかったヌージャデル・ガーが、弾を8方向へばらまくようになる。

BOSS/新型重攻撃機

ボスとの距離が近い時はファイター、遠い時はガウォークがおすすめ。ガンポッドの強連射（タイプB）が効く。

ボスの攻撃方法は、通常弾、直線的なレーザー、8方向へ飛ぶエネルギー弾、ピンクの巨大なエネルギー塊、体当たり。近遠距離を行き来するので、遠方にいるうちにダメージを与えておくと楽だ。

Phase 05「ASSAULT ENEMY SHIP」

WEAPON SELECT
●ガンポット TYPE A（サーチ型）
●ミサイル　TYPE A（拡散型）

補給 なし

POINT 艦内護衛
動力源手前で出現する艦内護衛ビット。倒さないとボス戦で苦労することに。

クリア条件
特殊戦闘艦の動力源を撃破する

メインの敵は、ゼントラーディ兵士、ヌージャデル・ガー。だが、今フェイズでは、①バトロイド形態のみで他形態への変形ができない　②補給がない　という条件がある。無理に追いかけず、前方に道を切り開く、または自分の身を守るために、という感覚で敵を攻撃したい。何よりもまず自機の安全を優先しよう。ボムはラストに出てくる艦内護衛ビットのために取っておくこと。この艦内護衛ビットは、始め直線的なレーザーを撃ってくる。ビットの斜め側からサーチ＆ミサイルを駆使、ボス戦が本格化する前に破壊しよう。

BOSS/動力源

艦内護衛ビットさえ倒せば、ボス戦は楽勝。後は写真の死角（右上隅）でミサイルを撃ち続けるだけだ。

花びらのような外側が回転するとレーザー、トゲのような内側が回転すると弾丸、両者が回転する時は両方の武器で攻撃してくる。回転中正面にいると、ボスに向けて引き寄せられてしまうぞ。

Phase 06 「TITAN」

武器使用不可能

補給 なし

POINT アイスベルト

障害物。攻撃ができないので、回避をするだけ。HARDでは下方に氷塊の数が増えるので、敵は中央より上の方で避けるようにしよう。

クリア条件

一定区間を逃走する

このフェイズの機体は練習機。そのため、バトロイドに変形できず、武器も使えない。だが、その分多少飛行速度が速く、敵も体当たりがメインで、あまり砲撃を仕掛けてこないから心配はいらない。問題は氷塊だ。氷と敵に挟まれてしまうと逃れられないので、氷塊群の中には突っ込まないように。ただし、最終的に敵に捕らえられてしまうのは、ストーリーイベントなので回避できない。当然、変形は回避力に優れたファイターを選択だ。

BOSS/なし

スカルリーダーより各機へ

聞いてるか、ヒヨッコども。この先も敵の戦闘ポッドがよく使ってくる「キック」(=体当たり)だが、攻撃の瞬間速度が速いから、接近戦に持ち込まれると回避しにくい。体当たりをかましてくるヤツとは、常に一定距離を取るんだ。いいな！

Phase 07 「BIG ESCAPE」

WEAPON SELECT

●ガンポッド TYPE A（サーチ型）

このフェイズで頼れるのはガンポッドのみ。広範囲をカバーできて防御に使いやすいサーチ攻撃を選ぼう。

補給 なし

クリア条件

捕まったミンメイの所へたどりつく

メインの敵は、ヌージャデル・ガー、ゼントラーディ兵、クアドラン・ローと手強くなってくる。クアドラン・ローは素早い上に攻守とも優れているので、特に気をつけよう。自機は、ガンポッドは使えるようになるが、依然ミサイルとボムは使用不可能、バトロイドにも変形できない練習機のままだ。ここでは、ガンポッドのタイプはAのサーチ攻撃を選んで、ガウォーク形態で進んでいきたい。ちなみに、この面でも補給はない。回復できないうえに戦うにも不利な機体なので、敵を倒すことよりも逃げ延びることに専念すること。

POINT クアドラン・ロー（ミリア機）

敵のレーザーや通常弾はなぜかほとんどぶつからないが、敵本体やミサイルは回避しにくいぞ。

脱出後、一定時間たつとミリア機が現れ、ゼントラーディ兵と戦い始める。ミリアはゼントラーディ兵を一掃すると去っていくので、それまでうまく回避し続けること。

Phase 08 「OCEAN」

WEAPON SELECT

●ガンポッド TYPE A（サーチ型）
●ミサイル　TYPE A（拡散型）
●ボム　　　TYPE B（攻撃型）

ボムの選択は、どちらにしても大差はない。防御型ボムをチョイスした場合は、イベントで変形する際の使うといい。

補給 あり

種類に関わらず、敵を一機逃すたびに5のダメージがマクロスに加算されていく。

クリア条件

ミリア機に一定ダメージを与える

洋上、地上では、後ろから現れるクアドラン・ローにぶつからないよう、画面中央で待機。ミサイルのゲージを常にMAXまで溜めて状態で撃ち、応戦しよう。敵を数多く倒し、補給を得るためにはこの戦法がベストだ。ただし、プロメテウス艦上での戦闘が厳しいことと、ボス戦のことを考えてボムは温存。艦上に移っての第1陣か、次にやってくるピンクのクアドラン・ノナ3機に対して使うといい。防御ボムなら、艦上を離れて上昇する直前、強制的に変形させられるときに使用。だが、艦上戦闘とボス戦は、攻撃ボムの方が多少有利だ。

BOSS/クアドラン・ロー(ミリア機)

ミサイルは、画面端で発射寸前まで引き付け、発射と同時に別の端へ移動すれば避けられる。

ミリアの攻撃には通常弾、8方向へのレーザーなどがあるが、恐いのは体当たり。とにかく素早いし、画面の出入りも激しいので避けにくい。ミリアのくる方向を見極め、前もって離れておこう。

Phase 09 「RUINS」

WEAPON SELECT
●ボム TYPE B（攻撃型）

補給 あり 種類を問わず、敵を1機逃すごとに、マクロスの耐久値が3ずつダウンしてしまう。

クリア条件
強襲捕獲艦を撃破する

クアドラン・ローとクアドラン・ノナが敵のメイン。とにかく補給が命の綱なので、敵は確実に倒していこう。とはいえ、自機のダメージが多くては意味がない。マクロスの損傷が限界を超えなければ大丈夫なので、ムキになりすぎないこと。

BOSS/メルトランディ軍強襲捕獲艦
近距離戦では通常弾での攻撃の後、レーザー（右写真上）を放射しながら上に去っていく。このレーザーは、ファイターでボスの本体を画面上方へ誘っておき、発射寸前に素早く画面下へ逃げれば避けられる。一方遠距離戦では、ボスは遠くから交差するレーザー（写真下）を撃ってくる。これは、画面下方の右、または下端に寄っておいてレーザーを誘い、発射されたら反対側へ移動して避け続けよう。NORMALならガウォークで攻撃しながら回避。だが、HARDはレーザーの発射速度が速いので、ファイターのまま、しかも端から端でなく中央付近で小刻みにレーザーを避ける。後は再び敵が近距離に来るのを待ってボムだ。

近距離時

遠距離時

Phase 10 「LAST WAR」

WEAPON SELECT
●ガンポッド TYPE B（強連射）
●ミサイル　TYPE A（拡散型）

補給 あり 種類に関係なく、敵を1体逃がすごとにマクロス耐久値が受けるダメージ値は2だ。

POINT ハードモード
この面では、NORMALでは何もない空間に、HARDではボドルザーの防衛衛星が現れる。

クリア条件
ジャミングステーションを破壊する

最初、ブリタイのセリフが終わるまではゼントラーディ、メルトランディともに敵扱いだが、後ろに逃してもマクロス本体はダメージを受けない。無用な戦いを避けたければ、画面上端、各種バー表示の下にいると攻撃を受けずにすむ。ブリタイのセリフが終わり、以降は茶色い敵戦闘ポッドが現れて本当の戦闘の開始となる。今までとは段違いに強いので回避に重点を置こう。ステーションのいるポイントへ移った後は、ボドルザーの防衛衛星が2機現れるが、ミサイルフル発射×2と前方強連射で、相手が攻撃する前に倒すことができる。

BOSS/ジャミングステーション
画面いっぱいに現れるボス。上方は狭いが下方（写真）は空間に余裕があり、レーザーがきても前後してかわせる。

近距離でのレーザーは、避けた方へ直角に曲がる。避けたら円を描くようにしてかわそう。遠距離では、白い弾をばらまいてからフェイズ9と似たレーザーがくる。かわし方は前と同じだ。

Phase 11 「愛・おぼえていますか」

WEAPON SELECT
●ガンポッド TYPE B（強連射）
●ミサイル　TYPE A（拡散型）

補給 あり 補給物資はマックスから受ける。数も多いが、それだけ今フェイズが大変だということ。

POINT 防衛衛星
ボドルザーに近づくと現れる防衛衛星。ピンクのエネルギー弾とレーザーを使ってくる。

クリア条件
ボドルザーを倒す

マックス達の現れた後からが激戦となる。以後はもう補給がないので心してかかろう。ここからは飛行速度も速くなり、画面いっぱいに敵が現れることも多い。一応、回避することはできるが、画面が敵で埋まり、どうあっても逃げ場がない時には、迷わず反応弾を撃とう。ボドルザーの近辺で出てくる、2機×4段がまえ（計8機）の防衛衛星は辛いが、レーザーをかわしつつミサイルと強連射を叩き込めば倒せる。なお、ボドルザー戦では反応弾を使うことはできない。残弾がある場合は、ここで使い切ってしまおう。

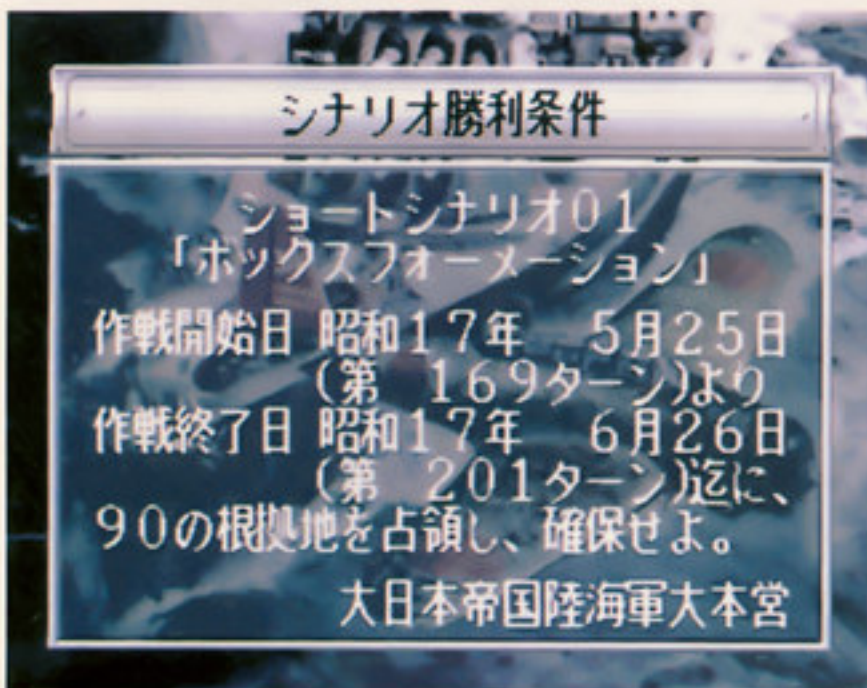
BOSS/ゴル・ボドルザー
バトロイドでの戦いとなる。ミンメイの歌が終わる前に倒せないと負けだ。

追尾してくるエネルギー弾の回避は簡単。だが、HARDでは弾が増え、追尾も速くなるのだ。頭部に近寄らなければボドルザーのボディ上に逃げることも可能なので、画面いっぱいを使ってかわせ。

太平洋の嵐2 ～疾風の艨艟～

●イマジニア●発売中●6,800円（初回限定プレミアムボックス7,800円）●戦略シミュレーション●全年齢推奨

短期シナリオ「ボックスフォーメーション」攻略

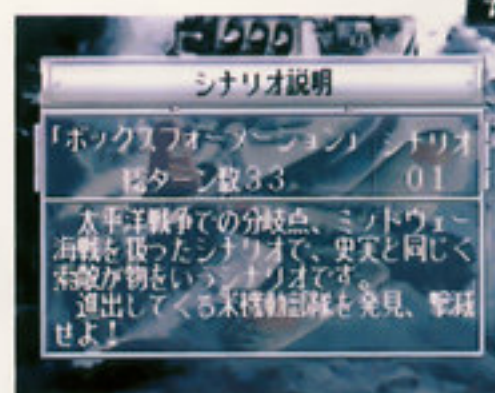
シナリオ勝利条件
ショートシナリオ01
「ボックスフォーメーション」
作戦開始日 昭和17年 5月25日
（第 169ターン）より
作戦終了日 昭和17年 6月26日
（第 201ターン）迄に、
90の根拠地を占領し、確保せよ。
大日本帝国陸海軍大本営

他のシナリオに比べれば難易度は低い。とはいえ油断は禁物。

太平洋戦争のターニングポイントとなった一大海戦の顛末は？

シミュレーションファンの期待をになって発売された「太平洋の嵐2」。今週は本作のシナリオ8本のなかでも、もっとも難度が低いと思われる「ボックスフォーメーション」の攻略を行う。このシナリオは、史実上、日本海軍が主力空母4隻を一挙に失い、開戦当初からの優位な戦況を失う転機となった「ミッドウェー海戦」を扱ったものだ。勝つためのポイントは「索敵」。いち早く敵を発見し、撃滅することが肝心だ。

シナリオ冒頭で、作戦を開始するに至った状況が説明される。これを読めば、何が原因で無謀と言えなくもない本作戦が立案されたかがわかる。まあ、それなりの切実な理由があったのだ。

「ボックスフォーメーション」
真珠湾攻撃後の唯一の日本の懸念は、撃沈できたのは旧式戦艦ばかりでアメリカの空母機動部隊を完全に撃ち

シナリオ説明
「ボックスフォーメーション」シナリオ 01
総ターン数33
太平洋戦争での分岐点、ミッドウェー海戦を扱ったシナリオで、史実と同じく索敵が物をいうシナリオです。進出してくる米機動部隊を発見、撃滅せよ！

ターン数は33。余裕があるように思えるが、実際は根拠地の占領などを考えると、あまり悠長に構えていられないターン数だ。ただし、あまり性急な行動をとると、敵に裏をかかれる心配もある。行動はあくまで慎重に。

第170ターン
昭和17年 5月26日

広大な太平洋戦線の情報が、すべてこのマップ1枚に集約されることになるのだ。

Point 状況確認

まず、作戦開始時の状況だが、味方艦隊は大きく5つに分かれて行動を開始している。そのなかで角田艦隊（マップ①）は作戦支援のため、アリューシャン列島攻略の任についている。また、他の艦隊（高須艦隊マップ②、南雲艦隊同③、主力艦隊同④、近藤艦隊同⑤）はミッドウェー島攻略のため進撃を開始しているが、まだ島を攻撃するには届かない位置にいる。つまり戦闘開始まで少し余裕がある、というのが今の状況だ。そして重要なことだが、敵艦隊の動向は一切不明。つまり敵がどこにいるのかが全然わかっていないのである。

史実では「赤城」「加賀」「飛龍」「蒼龍」の4隻が沈んだ。

チェックポイント

このシナリオを勝利するために必要なこと、それは敵機動部隊をいかに早く発見するかである。史実で日本軍は、敵機動部隊の動向をつかめずに、いたずらに時間を浪費したあげく、敵機動部隊より発艦した航空部隊に空母4隻を沈められてしまった。この失敗を繰り返さないためにも、各艦隊ともに索敵を十分に行う必要がある。またミッドウェー島に駐留する敵航空部隊は、航続距離の長い爆撃隊を保有している。注意。

① 角田艦隊

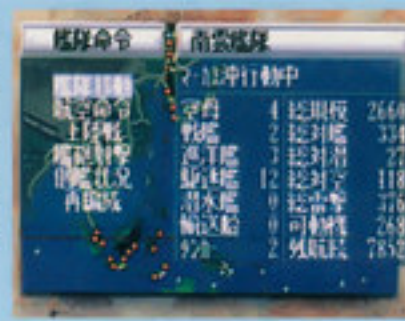
史実では、ミッドウェー攻略戦の陽動作戦として立案されたアリューシャン列島攻略戦に従事していた艦隊。商船改造空母2隻が主力。しかし、本シナリオを進めていくうえではミッドウェー攻略部隊に組み込んだほうが効率がよい。少なくてもその分、索敵範囲が広がり、敵艦隊を発見する可能性が高くなる。

② 高須艦隊

旧式戦艦4隻を主力とする艦隊。とくに無力ということはないが、空母を保有していないので、戦力としては考えないほうが無難だ。

各艦が搭載している偵察機で索敵をしよう。

③ 南雲艦隊

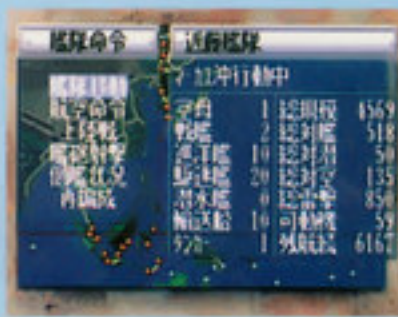
本作戦の主力。空母4隻を指揮下に配する事実上の"主力艦隊"。本艦隊の活躍こそが勝利のヘカギとなるだろう。

本艦隊の所有機は可動機数で268機。スゴイ。

④ 主力艦隊

戦艦大和を含む主力艦隊。しかし空母は小型艦が1隻いるだけ。あまり役には立ちそうにない。やはり索敵用か？

ミッドウェー島への艦砲射撃には使えるが。

⑤ 近藤艦隊

ミッドウェー島攻略用の上陸部隊を保有した艦隊。この艦隊を、いかに無傷な状態で同島に近づけるか、これが勝利の分かれ目。

南寄りに集むため、敵の哨戒圏に入りやすい。

注意！南方戦線（A）

以上のように、ミッドウェー島攻略戦の概要を述べてきたが、実は本シナリオではもう1つ重要な戦域があるのだ。それは、ニューギニア島に近い日本軍の根拠地、ラバウルをめぐるものだ。この根拠地は周囲のほとんどが敵の基地であるため、ほぼ毎ターン、敵の空襲を受けている。ほっとくと危険だ。

提督のぼやきごと
イヤーまいった。このゲームはホント天候に左右されるよ。せっかく発艦させた攻撃隊が暴風雨圏に飛び込んで全滅したり、気が付くと自艦隊が嵐のド真ん中にいたり、ヒヤヒヤするね。まあ、毎ターンしっかり天候を確認する作業は必須だね。常識なんだけど。でも、アメリカの空母って、なんであんなに搭載機が多いんだろう？ イヤんなるよ。

シナリオの戦闘開始から勝利の瞬間までを徹底攻略!!

1 進撃、目指すはミッドウェー環礁

まず、何はともあれ全軍を一路ミッドウェーへ進撃開始。ただしこの時、主力艦隊と高須艦隊を南雲艦隊の前衛とすべく、前へ出すことを忘れずに。また角田艦隊もミッドウェー攻略に参加させるべく、進路をとらせる。最後の近藤艦隊は南雲艦隊と同じく、主力艦隊＆高須艦隊の後方になるように進軍速度を調整しておこう。

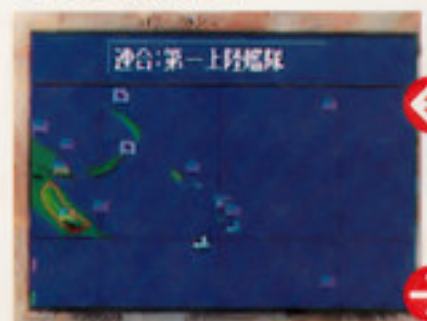
また、ラバウル根拠地とその後方のトラック根拠地には、それぞれ航空部隊の派遣準備をさせておく。ラバウルには索敵用機、トラックには攻撃用の機体を派遣するといいだろう。

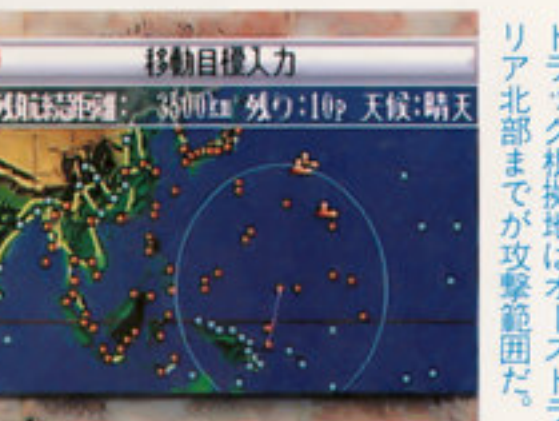
4隻の主力空母は日本海軍の切り札。なるべく安全な場所に置いておくように。ある程度は、他の艦を犠牲にすることも仕方がない。

艦隊の航路入力は、途中で変更することが可能。可能な限り最適と思われる位置に届くよう、航路設定をしてやろう。なお、進軍速度は各艦の最低速度により多少、差が生じる。

2 索敵優先、敵の位置をつかめ

ここで問題発生。どうやらミッドウェー攻略より先にラバウル根拠地が危ないことが判明する。同根拠地は爆撃で大ダメージを受けているため、索敵に専念させ、発見した敵艦隊にはトラックより一式陸上攻撃機で攻撃を仕掛けることに。

発見した艦隊は、第1上陸艦隊とクラッチレー艦隊の2つ。どちらも強敵だ。

ラバウル根拠地の索敵範囲には、多くの連合軍側根拠地が含まれる。できる限り基地から遠いうちに敵艦隊を発見できるよう努力せよ。

ラバウルより攻撃隊が発進。どの程度の戦果があるか楽しみ。

トラック根拠地はオーストラリア北部までが攻撃範囲だ。

3 ミッドウェー突入に成功

味方艦隊は悪天候にまぎれ、ミッドウェー島に接近。艦砲射撃にて敵空港や地上部隊を撃破した後、上陸開始。なんと敵機動部隊を発見して撃破したのはミッドウェー島の占領後という、史実とはまったく異なる結果だった。島に駐留していた敵長距離爆撃機B-17により、先行していた高須艦隊、主力艦隊が若干のダメージを受けるが大した被害はなし。また、南雲艦隊も敵機動部隊と対決した際、1隻が大破、1隻が中破した他はあまり被害はなかった。

上陸作戦のターン時に攻撃を受け、被害を出した近藤艦隊。しかし、上陸作戦自体は成功のうちに終わり、ミッドウェー島は日本のものに。

実は、ミッドウェー上陸直後まで敵艦隊の位置がつかめず、ヒヤヒヤしていた。結局、敵艦隊がいたのはミッドウェー島とハワイ島の中間点付近だった。

このゲームは、天候ルールを使用するか否かで、作戦の進行が大きく変わる。ルールを採用すると、作戦に運不運の要素が強く入るようになる。運がいいと、この通り。

対艦攻撃の優先順位は?

本作では、航空部隊で敵に攻撃を仕掛ける時、いくつかの攻撃パターンが設定されている。今回はとにかく空母撃破が最優先なので、空母を狙わせた。

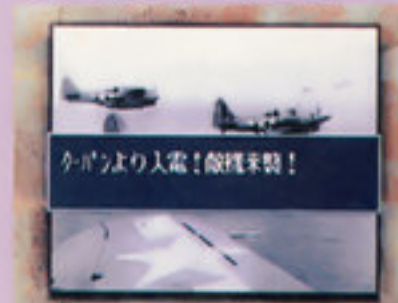
修理可能なものは即ドックへ

本シナリオでは、呉根拠地のなかに空母「翔鶴」他、駆逐艦数隻が傷ついた状態で入港している。彼女たちはシナリオ開始直後にドック入りさせておこう。こうすれば空母以外の艦艇――駆逐艦などは3～5ターン前後で修理が終わり、戦列に復帰することが可能になるなのだ。

1ターンにつき1つ回復する

ミャンマー方面(B)も注意!

太平洋方面ばかりに目を向けていると、ついおろそかになるが、ミャンマー方面もかなり深刻な戦況になっている。こちらにはおもに陸軍の航空部隊が駐留しているが、彼らだけでは心もとない。そこで、周囲の基地にいる航空隊で敵の出撃根拠地を空爆する必要などが出てくる。

敵航空部隊はほぼ毎ターン攻撃を仕掛けてくるぞ。

敵は味方より圧倒的に多数の部隊で攻撃してくる。

アリューシャン列島はどの部隊に任せるか?

ミッドウェー攻略戦の牽制として発令された「アリューシャン列島攻略戦」。どの部隊に任せるのが最適であろうか? 実はミッドウェー島を攻略した帰途に角田艦隊＋南雲艦隊で行なうのがもっとも簡単なのだ。ただし、この場合注意しなければならないことは、ターン数オーバーと燃料の問題だ。しかし、燃料の問題に関しては、あらかじめ日本本土でタンカーを含む艦隊を編成して、洋上で合流させればOKだ。

アリューシャン列島の占領目的地はアッツ、キスカ、アダック、ダッチハーバーなどの島々。後者の2カ所にはB-17を含む、かなり強力な敵航空部隊が駐留しているので注意。

B-17の航続距離は脅威。敵に見つからないような工夫が必要になる。史実では、この作戦時に零戦が連合国側に回収されてしまい、防弾性の不備が暴露されてしまった。

提督のぼやきごと

一式陸上攻撃機の航続距離の長さは貴重だよ。貴重。なんせ、敵軍の長距離爆撃機と同じくらい飛ぶことができるんだもん。まあ、落ちやすいのが大欠点だけど。うまく後方からの増援が届いているなら、この攻撃機だけでも結構いい戦いができる。まあ、敵に迎撃機の用意がある場合はまったく別だけどね。あと、零戦も落ちやすいんだよなぁ。

The Future Is Now

SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp/

SNK® WORLD'97

MAKER'S COMMENT

FROM 梅本氏

ジャーン！ "KOF97"、ついに情報公開です。私も、餓狼伝説のマイキャラであるビリー＆マリーも登場で、今からチーム編成に頭を悩ませています。そして、新キャラもコレがまたスゴイ……おおっと、今週はここまで。続報もちゃんとお届けしますので、期待して待っててね♥

THE KING OF FIGHTERS '97

エントリーチーム発表!!

1997年。あの熱狂の熱い戦いが、再びやってくる！ ヤキモキしていたみんな、お待たせ。これが今回の参加メンバーだ！ まず、今回は数チームしか掲載してないけど、順次発表していくつもりなので、今後をお楽しみに！

主人公チーム	京・紅丸・五郎
餓狼伝説チーム	テリー・アンディ・丈
龍虎の拳チーム	リョウ・ロバート・ユリ
サイコソルジャーチーム	アテナ・拳崇・鎮
怒チーム	ラルフ・クラーク・レオナ
'97スペシャルチーム	ビリー・山崎・マリー
新女性格闘家チーム	キング・舞・ちづる
キムチーム	キム・チャン・チョイ
<Single Entry>	八神 庵
<Single Entry>	NO DATA

スペシャルチーム

山崎竜二、ブルー・マリーとともにチームを組み、KOFに出場するようギースに指示されたビリーだが、真の目的は八神庵の調査にあった。一方、山崎の調査を請け負ったマリーは、依頼主に不審を抱く。新チームは、KOFに新たなる旋風を巻き起こせるか……!?

Who?

ポーズから察するに、かなり気合いの入った奴ではないかと推測される。シングルで出場する「？」。いよいよ、KOF期待のルーキーの登場となるか!?

主人公チーム

現在の自分の存在意義に疑問を抱く紅丸。日本柔道界の危機を知り、一度は退いたその道へ復帰を決意する大門。そして、何者かに苦戦を強いられる夢を見続ける京。それぞれの思いに対する答えを決勝大会に託し、3人は今回もキング・オブ・ファイターズに臨む。

八神 庵

前大会で、自我の崩壊を起こした八神 庵。今回は神楽ちづるにより、個人エントリーの形でKOF出場の手配がなされた。しかし、彼の頭の中は、もはや草薙 京への憎しみだけに支配されていた。彼の魂が救われるには、京を倒すほかに、もう道はないのだろうか……。

今号のK.O.I.

KING

大阪府／鰆のるんさん

中性的な魅力の漂うキングが素敵。今回もKOFに参加決定、また会えるのが嬉しいね。

SNK WORLD'97 リニューアル計画 新タイトル急募！

今まで続いてきたSNK WORLDだけど、KOF'97も発表、サムライもRPGになったってことで、ここも新規一転することに。新たな名前は、このページを愛してくれたみんなにつけてほしいので、以下のあて先まで、タイトル名を書いて送ってね。新コーナーも同時募集中だ！

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部内
「SNK WORLD'97」各係

現在は新タイトル＆コーナーのほかに、①「人気投票」SNK関係のキャラクターまたは、好きな武器や技を、1~3位まで。②「HELP、U！」SNKへの質問など、いつもどおりのハガキも募集中。みんなのハガキ、待ってるよ！

MATURE

担当 たか・ぴー

ネオジオのROM版よりふっ飛ばし攻撃が弱体化。んでも楽しいのね！

POINT ふっ飛ばしとメタルマサカーが強い!!

攻撃力は全体的に見てやや劣ってしまうが、必要なものだけをピックアップすればそれも解消できる。その中で、ふっ飛ばし攻撃はリーチが長く攻撃力もなかなかのもの。この技を主軸に、超高性能な必殺技であるメタルマサカーを使って闘うのが基本になるぞ。しかし、性能のいい対空技がない分、跳び込みに対しては若干弱め。攻められる前にたたみ込んでしまうのが理想なのだ。

出が早く、ガードされても反撃を受けない。キャンセルして出していくと吉。

牽制に使えるうえにキャンセルをかけることができる。頼りになる技だぞ。

スペック

項目	評価
操作性	
リーチ	
対空	
2択	
連続技	

キャンセルの有無

		近	遠	屈
P	弱	○	○	○
P	強	○	×	○
K	弱	○	×	○
K	強	○	×	○

基本的な攻めパターン

普段はふっ飛ばし攻撃で牽制し、ヒットorガードのどちらでもメタルマサカーへつないでいくといいのだが、跳び込みから攻め込む場合には、2段になっている弱キックが使いやすい。着地後は、1段目が下段で2段目にもキャンセルが利く弱キックを使うといいぞ。その後はメタルマサカーへ。

ジャンプ弱Ⓚ → 近立ち弱Ⓚ → メタルマサカー → ふっ飛ばし攻撃

各種必殺技の使い方

メタルマサカー

相手に向かって突っ込んでいく突進技。ウリは、弱技からも連続技にすることができるほど出が早く、ガードされても反撃を受けないというスキの小ささだ。使うならスキの小さい弱を使おう。

弱デスペアー

手刀を3回振りつつ、相手を切り裂く見た目も格好イイ必殺技。1振りで3ヒット、合計で9ヒットする。しかし、強で出しても2段目までしかヒットしない。だが、あまり使えないので無理に使う必要はない。

デスペアー

身体をのけ反らせながら跳び上がり、手刀を振りかざしながら突っ込む突進技。弱は出が早いが、突進力は低い。強はその逆と考えていい。また、弱は早めに出すことで、一応対空として機能を果たす。

ディーサイド

腕を伸ばして相手を掴む技。弱は飛距離は短いものの、強攻撃にキャンセルをかけて出せば連続技にすることができる。強は飛距離は長いのだが出が遅い。結論からいうと使用頻度は低い。

2択 ジャンプ弱Ⓚで中段狙い

ジャンプ弱Ⓚ（昇り）は、中段として活用できるので跳び込みをガードされた際は積極的に狙って行くといいぞ。普段、跳び込みの後は下段である近立ち弱Ⓚを使っているので2択になっているのだ。また、これらの他にも前転から投げたりする戦法も効果的なので、覚えておいて損はないぞ。

ガードの固い相手に使うと効果あり。使わない手はないぞ！

対空技を紹介

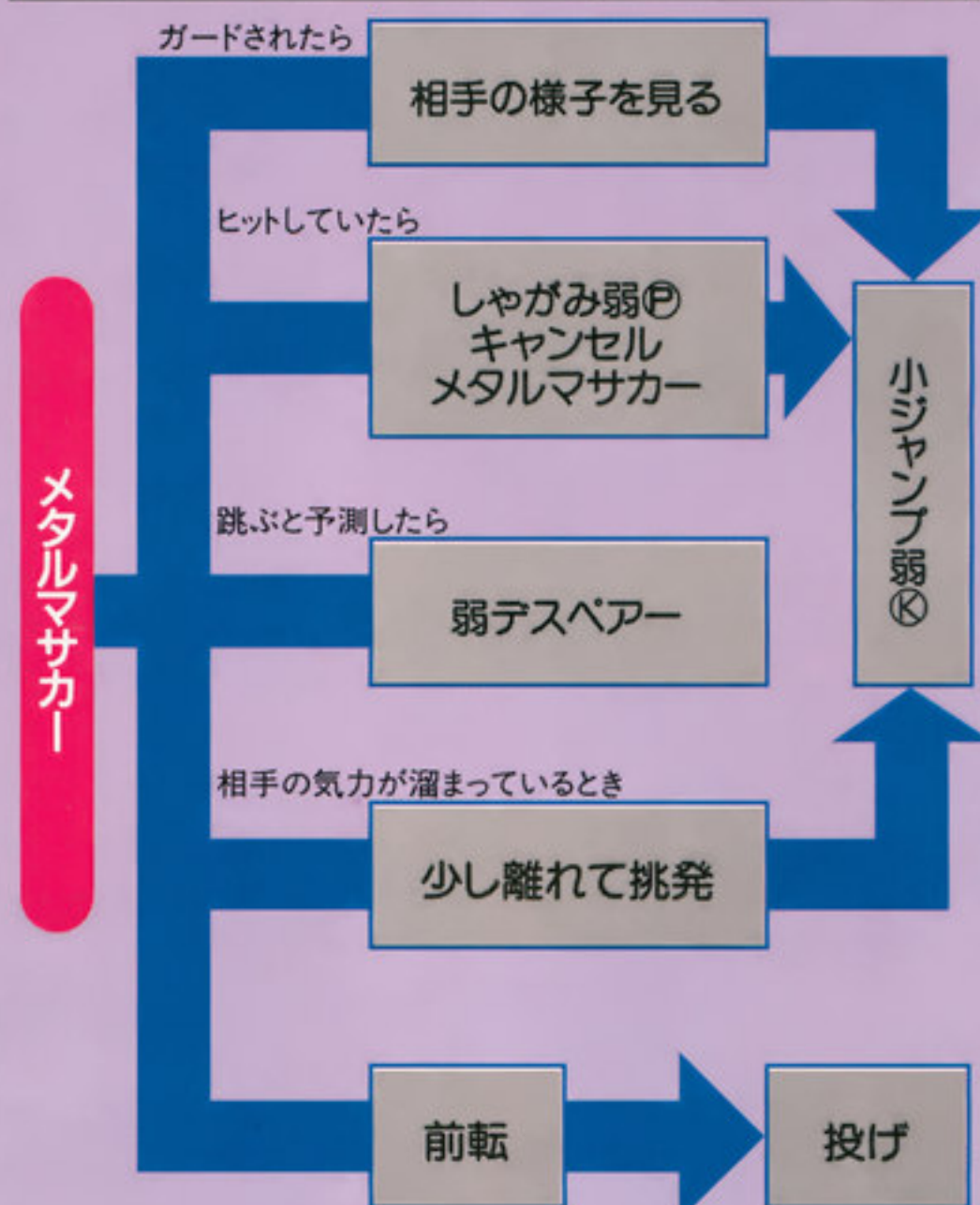
安定した対空技を持っていないのだが、状況に応じて使って行けるものがあるので紹介していくとしよう。

まずはしゃがみ強Ⓚ。真上に強めなので、めくりを狙ってくる相手に有効。次はふっ飛ばし攻撃（遠立ち強Ⓚ）。遠間から跳び込んで来る相手に有効。最後はジャンプ強Ⓚ。昇りで出せば強めだぞ。

頭上の相手にはこの技を使うといい。各種対空技を使いこなそう。

相手の跳び込みに反応できるならこの技を使っていこう。

連係 メタルマサカーの後は……

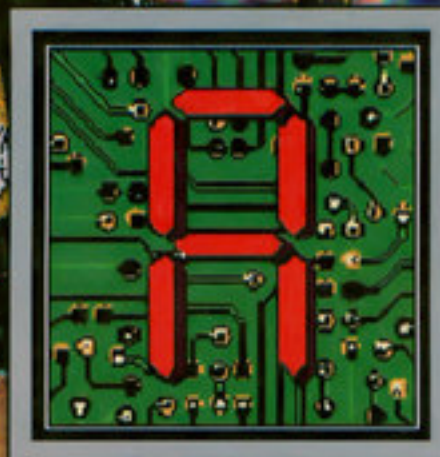
メタルマサカー →
- ガードされたら：相手の様子を見る → 小ジャンプ弱Ⓚ
- ヒットしていたら：しゃがみ弱Ⓟ キャンセル メタルマサカー → 小ジャンプ弱Ⓚ
- 跳ぶと予測したら：弱デスペアー
- 相手の気力が溜まっているとき：少し離れて挑発 → 小ジャンプ弱Ⓚ
- 前転 → 投げ

マサカー後は、様子を見てからでなくてもすぐに跳び込んでも可。マサカーヒット後のしゃがみ弱Ⓟは、相手が暴れようとしたらヒットするぞ。ガードされても再度マサカーへつなげば削ることができる。再びしゃがみ弱Ⓟを出せば…要は相手にプレッシャーをかけるということなのだ。

ヘブンズゲイト

メタルマサカーをガードさせたあとすぐに出すと有効な場合も。

連続技

写真はジャンプ弱Ⓚ→近立ち弱Ⓚ→キャンセルメタルマサカー。ジャンプ弱Ⓚと近立ち弱Ⓚは2段技。また、近立ち弱Ⓚのあとはしゃがみ弱パンチへもつなぐことができるぞ。他に、近立ち強Ⓟ→キャンセル弱ディーサイドや、近立ち弱Ⓚ（1段目）キャンセル弱デスロウ等がある。

ジャンプ弱Ⓚ　近立ち弱Ⓚ　キャンセルメタルマサカー

アラウンド ザ デジアナ ワールド

Around the DIGIANA world

マルチメディア通信 ―――― 大谷和利

PROFILE

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」（ソフトバンク刊）、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」（共にBNN刊）、「マウスの球」（アスキー刊）など。花房山通信（http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/）も見てね。

隔週連載 Vol.9

僕のお宝グッズ紹介

今号の本誌はお宝グッズ特集ということで、このコーナーでもデジアナワールドに相応しい（？）個人的なお宝を公開したい。自分でいうのも何だが結構多趣味なので、ここでは愛用の乗り物に限って紹介してみたいと思う。

クルマなら2CV

よくコンピュータ関係の仕事をしていると、自動車もハイテク装備満載の最新モデルに乗っていると思われがちだ。しかし、僕は最近の計画的に陳腐化されていくような車には興味がない。「仕事と趣味は別」の典型で、いつもコンピュータの画面から仮想的な世界をのぞいていると、車に乗ってまで外界と遮断された、窓の外の景色が情報にしか過ぎないような完全装備の空間に身を置きたいとは思わないものだ。

そういうわけで、僕が愛用しているのはフランスのシトロエンというメーカーの「2CV」というクルマである。1948年から90年まで生産されていた2CVの排気量は、僕の乗っている最終型でも602ccに過ぎない。いわばフランスの軽自動車のような存在だ。車幅が狭いので助手席の人と肩が触れ合いそうになる。しかし、高さに余裕あるので窮屈な感じはしない。それどころか、屋根は全面開放可能なキャンバストップで、シートも前後とも簡単に取り外せてピクニック用の椅子になるなど、アイデアに満ちたクルマなのだ。

さらに、サスペンションが前後輪連動で機能したり、フロントにインボードタイプのディスクブレーキ（車輪ではなくエンジン側にディスクが付く）が装着されているなど、ユニークな設計だ。インターネット上にも愛好者のサイトがある2CVは、実物大のミニカーのようだが技術的な凄みを併せ持つ、本物の実用車といえよう。

バイクではハンターカブ

オートバイの世界でこの2CVに相当するものを探してみるとホンダのハンターカブこと「CT110」に行き当たる。機構的には2CVほどのユニークさはないが、農耕用のトランスポーテーションとしてのタフさやシンプルさ、実用性を追求した点で類似する点が多い。

その愛称のとおり、出前などでよく使われているカブのオフロード仕様として誕生したCT110は、今でもオーストラリアなどで羊飼いや郵便配達用車両として販売されているが、日本でも80年頃に少量販売されたことがあった。僕のCT110は、中古で、その日本仕様を手に入れたものだ。海外仕様ならば折り畳み式のハンドルやサブミッション（急勾配やけん引時などに威力を発揮する副変速機）が付いているが、これにはない。その代わり、このCT110では前のオーナーの手によってハンドルや灯火類が取り替えられ、より味わいのある表情を見せる。排気管と同様にキャブへの空気採り入れ口もシート下面の高さにまで持ち上げられており、そこまで水に浸かっても走れる仕組みだ。ここまでタフなバイクは、これ以降お目にかかっていない。

自転車とくればモールトン

自転車では「モールトン」がお宝だ。これは、イギリスの名車「ミニ」のサスペンションを設計したアレックス・モールトン博士が開発したもので、小径のホイールとサスペンションシステムを装備しているのが特徴だ。

マウンテンバイクが流行するずっと前から日常使用を前提とした自転車にサスペンションを装着していた博士は、ミニサイクルという形式の生みの親でもある。日本ではそれを表面的にマネして買い物自転車を作り出した。しかしモールトン自転車は、いわば羊の皮を被った狼であり、その基本構成を変えずにチューンナップしたマシンで数々の世界記録を樹立している。

それほど高性能ながら泥除けや荷台の装着のデザインが施されているのも、モールトン自転車の特徴であり、やはり実用性を重んじているのがわかる。

スクーターだとZook

そして最後に、最近僕の足として加わったのが、ホンダの「Zook」である。スニーカー（ズック）代わりという意味で「ズーク」と名付けられたと思われるこれは、今年発売のニューモデルといってもおかしくないデザインだが、すでに生産中止となって7、8年が経過した隠れた名スクーターだ。現在のスクーターのデザインには多かれ少なかれイタリアの「ベスパ」の影響が見られるが、Zookはそこから突き抜けた明快さを持っている。2CVやCT110が好きだからといって僕はレトロ趣味というわけではない。独自の哲学や主張に満ちた製品に魅かれるのだ。

つまり、新しいデジタルなものばかりが優れているとは限らない。デジタルとアナログについてバランス良く知ってもらうのが、この連載「DIGIANA」の主旨でもあるのだ。

当初はブリキ細工とも呼ばれたが、フランス大衆の支持を得て約40年間にわたり生産された「シトロエン2CV」。ローコストと快適性を両立させるためのアイデアに満ちている。

アギバイク（農耕バイク）というジャンルを作り出したオフロードタイプのカブ、「CT110」。シート下までの水深なら走り続けられるタフな設計だ。

1960年代にすでにサスペンション付きのミニサイクルスタイルを確立し、その集大成として70年に登場した「モールトンMk3」。この後、モールトンはスペースフレームと呼ばれる立体的で分割可能なフレームシステムを採用したAMシリーズとなる。

「Zook」の隠れた魅力の1つでもあるタイヤのトレッドパターン。なんと靴底を模した柄となっている。スニーカー代わりという思想がパーツにまで表れたディテール。

最近のスクーターの中では唯一ベスパの呪縛から逃れたデザインの「Zook」。これは富ヶ谷のラストチャンスストアで見つけたデッドストックもので、7、8年前に生産中止になった。

スーパーロボット大戦F応援企画

バン！バン！バンプレスト

BAN³ PRESTO

Vol.7

新しい画面も公開された(P24で紹介してるぞ！)スーパーロボット大戦F。その勢いを借りて、今週もパワー全開なのだ！

「ロボF」で熱くなったら、「お化け」で肝を冷やそう！

気合の部

毎回“気合い”入りまくりのこのコーナー。合成写真や2枚組のイラストがあったりで見ていてホント気持ちいいのだ。ところで、今度敵キャラ描いてくれる人はいないかなぁ？

金

見よ！東方は赤く燃えている！

神奈川県・MAS

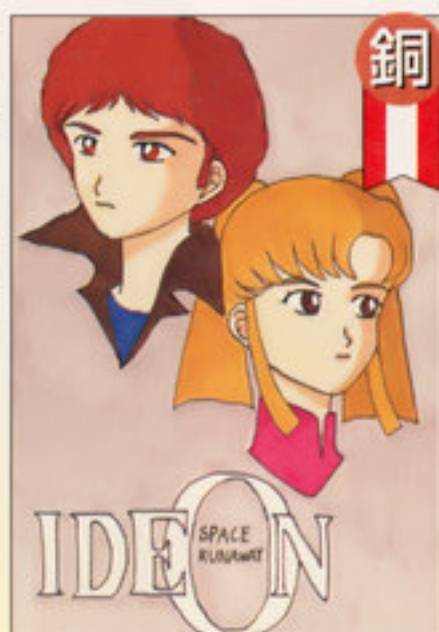
常連MASさんの力作中の力作！ 本当にセリフが聞こえてきそうなくらいの迫力だ。上下2段にわたる師弟のバトルはもう感涙もの。次回も期待してるぜ！

銀

愛知県・山本卓男

まさにはちきれんばかり(笑)。こうなるとビームというよりMAP兵器みたいだ。

銅

東京都・海原宇巳

“アフロなアムロ”(誰も言わないっての！)こと、イデオンの主人公コスモ君も登場！

IDEON SPACE RUNAWAY

銅

千葉県・イルム♥

忘れちゃいけない、自分の分身「主人公」キャラ。イルムのへらず口にも早く会いたいね。

熱血の部

★なに～！ イデオン出るのか!? す、すごいけどいいのか、そんなコトして？ イデオンガン使ったら敵なんてイチコロだぞ。そして、もしイデが発動したら……。というより、ほとんどの敵はひと踏みでぺしゃんこなのでは!? (東京都・第七文明人)

★アスカが一番！ 無口で陰湿な小娘のせいでいつも日の目を見ないアスカちゃんに出番を!!(北海道・千葉一美)

北海道・東方センパイ

神隼人

ボインちゃんは出るのかい？

イラストはカッコイイんだけど、神隼人ってこんなこと言うキャラでしたっけ……。

脱力の部

宮城県・KAZ丸

スーパーロボット体験F

ふっ、とうとうこのサターンでも出るのか。歴戦のスパロボキラーとしてはこいつも制覇しなきゃな。

ふふふ

え、じゃあ初代機種版もやったことあるの？

はは、なにを言ってるんだいシンジ君。

ゲームボーイ版の最初のヤツでラスボス直前までいったよ！

それってメチャクチャ古いうえにまだクリアしてないってことだよね？

第1次しかプレイしてないってのもある意味貴重な存在だ。でもいきなり「F」じゃ、カルチャーショックがあるかもね。

妖怪ランド

ここでは今回と次回の2回に分け、夏にピッタリの情報をお送りすることにしよう。

季節は夏！ というにはちと早いけど、バンプレストが「妖怪ランド」なるアミューズメントスポットを開設しているのをご存知かな？ 昨年12月にリニューアルされ、大きくパワーアップしたアトラクションは全部で4つ。料金もすべて利用してもセット券を使えば2,000円とリーズナブル！ 今回はそのうち、昔ながらの雰囲気が楽しめる「お化け屋敷～大江戸幽霊伝説～」とオートカートで進み数々の恐怖体験ができる「怪奇館悪魔の地下室～ドラキュラー惨劇の墓場」の2つを紹介。前者は正解者全員にオリジナルグッズがもらえるクイズスタンプラリーを実施中(6月中のみ)。1年中開設してるけど、今だと特に夏のデートのリハーサルにもピッタリかも!?

妖怪ランドの他、カラオケも楽しめる。上の階ではビデオゲームやメダルゲームができる。

中は漆黒の暗闇で思わず歩みが早くなる！

カートが止まるたびにドッキリの「怪奇～」。

PIAZZA アクセス

JR松戸駅東口を出て、すぐ右に見えるピアザビジョンが目印。妖怪ランドは地下1階、他にもカラオケルームを完備。さらに1階2階はビデオゲームやメダルゲーム、ここでしかお目にかかれないプリクラフレームなどもあって、まさに1年中楽しめることウケアイだ。交通の便もかなりよく、気軽に足を運べるぞ。

ハガキ募集！

いつもの通り、上の3つの部門の他にも、「幸運の部」やその他のハガキを募集しているぞ。住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、右のあて先まで送ってくれ。ハガキ待ってるぜ！

ところで賞品の到着が遅れている人もいるみたいだけど、近日中に届くので安心してね。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 5F ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン「バンプレ」係

※妖怪ランドOPEN時間：10時～21時(曜日、季節によって多少異なります)

残りは１回。次回は読者の皆様のハガキ紹介だ！

「ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡」

攻略のツボ

プレイヤーズROOM

気が付くともう７月の足音が聞こえてくる時期になった。そうか、もう少ししたら夏休みがくるんだよなぁ、と休むことばっかり考えている今日この頃。

著者プロフィール

河野 直之

セガバンダイ合併中止の発表。でも「スーパーロボット大戦Ｆ」は発売されるんだろうな！　と叫びたくなってしまった。しかし、あそこまで話が進んでいて、今さらご破算だなんて、世の中何があるかわからないなぁ、と今さらながら世の中の不可解さに驚かされています。まあ、いいんだけどね。

「千年帝国の興亡」作戦見聞録④（イタリア半島の戦い）

ドイツ軍の構築した4つの防衛線に苦戦

さて、今週紹介するのは「MAP. No23　イタリア半島の激闘」で扱われている作戦「ダイアグラム」についてだ。ドイツ軍の戦力吸引、イタリアの枢軸国側からの早期脱落を狙って始まったイタリア半島の戦い。この戦いは連合国側の思惑とは逆に、厳しいものとなり始めていた。その大きな理由がドイツ軍が地形を利用して構築した防衛線である。有名なものだけでも４つあるこれら防衛線は、それぞれが堅牢だった。

そこで連合国側が採用したのは、ドイツ軍の背後の都市アンツィオへの上陸作戦だ。作戦自体は成功するが、上陸部隊が重装備の到着まで進撃を行わなかったため、ドイツ軍は対抗措置をとることに成功してしまう。その現状を打ち破るべく立案されたのが「ダイアグラム」なのだ。この作戦の目標は、戦略的要衝モンテ・カッシノ。イタリアの首都ローマに続く交通の要衝である。本作戦の結果、ドイツ軍は後退し、連合国側はついにローマの占領に成功する。しかし、この首都陥落はドイツ軍にはなんの落胆も与えなかったようで、同軍はまたしても新たな防衛戦を築き抵抗を試みるのだった。

ドイツ空軍の将軍、ケッセルリンクも地上部隊を率いて参戦する。しかも強い。

初登場の将軍。能力的にはそこそこといった感じ。配下のユニットは一流だ。

一連の戦いでドイツは本土が近い分、必死である。降伏したイタリア半島が舞台となる。

被占領国の兵士たちの戦い

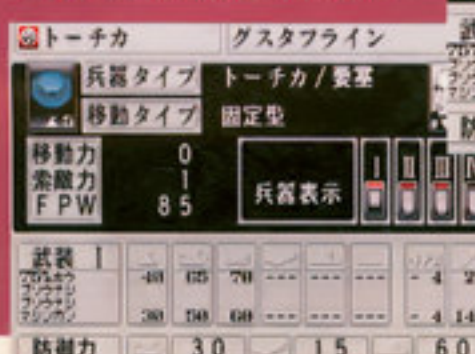
ドイツに支配されたヨーロッパ諸国のなかでも、一部の国の兵士はイギリスなどの国々に逃れ、祖国解放の夢に燃えていた。本マップに登場するポーランド兵やフランス兵もそういった兵士たちなのである。

ポーランド軍の装備はアメリカからの支援物資のようで、シャーマン系列の戦車などが主力だ。これはシャーマンの主砲を大型化したファイアフライ。主砲が段違いに長いのが特徴。

敵はアンツィオに上陸した部隊と、グスタフラインの外側に展開する部隊に分かれる。規模からいえばまず、上陸した部隊をせん滅した後、グスタフラインの向こう側の敵を攻撃したい。

イタリア半島に構築された防衛線

ドイツ軍がイタリア半島に構築した防衛線の内、最も有名なものがグスタフ線だ。これはローマ南方120キロにある河川２本を利用したもので、イタリア半島を横断する大規模なものだった。実際、この防衛線のため連合国はイタリアが1943年９月に降伏したのにもかかわらず、ローマに入城したのは翌年の４月だったのである。

ダイアグラム作戦時には、グスタフ線は寸断されていた。

こちらはまだ健在なカイザー（シーザー）ライン　かなり大規模だ。

歴史訪問 Vol.4 ハインリッヒ・ヒムラー

泣く子も黙るナチス親衛隊隊長。ユダヤ人虐殺を行ったあの親衛隊のヘッドである。彼はナチス党の突撃隊に入隊、同突撃隊の長、エルンスト・レームを失脚させた“長いナイフの夜”事件をきっかけに急速に勢力を延ばした。実戦能力はほとんど皆無だったといわれている。

「東西決戦」のマップの時のヒムラーの能力数値。そこそこの能力はあるようだが……。

帽子を被り、髭を生やしたヒムラー。やはり、ほかの将軍たちと雰囲気がかなり異なるのがわかる。

攻略のツボ

MAP No.26 東西決戦

「秋の霜作戦」が大成功を収めた場合にたどり着くことがある奇想天外なマップ。なんと連合国と同盟を組み、迫りくるソビエト軍を迎撃するというシチュエーション。しかし、戦況は連合国側の増援部隊を考慮に入れても明るいとはいいがたい。ここは、思い切って部隊をいったん後退させつつ再編、連合国の増援部隊と共同歩調をとりつつ敵の撃破に努めよう。ちなみにソビエト軍は、マップAの地域を埋め尽くすような勢いで進軍をしている。おまけに保有戦車の大半は新型のスターリン型であり、その攻撃力は恐ろしいのひとことだ。まずは連合国の航空部隊の活躍に期待しょう。また、味方のなかでも重装備の部隊は絶対に残しておくように。というのも連合国の戦車部隊では残念ながらソビエト軍戦車部隊と対等に戦うのは難しいのだ。

最前線にいるがなんとか生き残らせたいヤクトティーガー。

シナリオ開始直後は最前線の部隊を後退させ、なるべく早い段階で主人公の部隊を含めた全軍との合流を急ぐ。これを最優先。

連合軍側の部隊が追いついてきたら、各部隊とも重戦車を中心に進撃。多分この段階では味方の歩兵部隊は大半がやられているのではないだろうか？

北から迫る赤い軍団の重圧をいかに跳ね返すか？

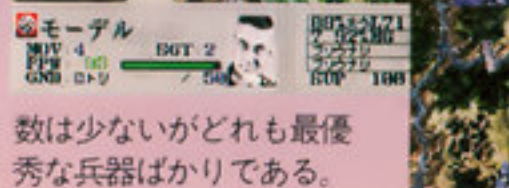
Ⓐ ソビエト軍	Ⓑ ドイツ軍	Ⓒ 英・米連合軍
地を埋め尽くす蝗(いなご)のような勢い。地上軍の総数に比べて空軍の数が少ないのがせめてもの救い。ただし、地上部隊のほとんどは機械化部隊だ。	時代が下がってきているせいか、新型高性能車両が多い。しかし、その高性能戦車の大半が機動力に欠けるのが、なんとも痛い。また空軍部隊も主人公の相棒の部隊ただひとつである。彼の空軍をここまででどのくらい育てているかで、勝負はかなり変わってくるだろう。	規模的には少数だが、所有する兵器はすべて最新のもの。しかし、ドイツ戦車と対等に渡り合ったソビエト戦車と戦うには力不足なものが多い。

敵は2方面軍に分かれている。数が多いぞ！

T－95という珍しい突撃砲もある。高性能車。

ここがツボだ！

いかに早く連合国軍と合流するか？　そして、いかにそれまでソビエト軍の侵攻を食い止めることができるか？　この2点に勝敗の鍵はかかっている。敵を食い止める位置はズバリ大河沿いの都市や橋のたもとが最適。とくに橋は、敵の渡河を防ぐためなら破壊してしまってもかまわない。とにかく数の不利を補うためにも、兵器の性能で勝っている点を十分に生かせ。

最も連合国に近い位置にいるモーデルの部隊。フォローに使え。

数は少ないがどれも最優秀な兵器ばかりである。

最終回についてのお知らせ

実は諸々の事情にて、掲載を1回延長させていただくことになりました。これも何かのご縁ですので、よろしくお付き合いのほどお願いしますね。というわけで次回は、読者の皆様からいただいたお葉書のご紹介をさせていただきます。なにぶん、急にお便り頂戴なんて言い始めたものですから皆様から相手にされるのか心配だったのですが杞憂でした。皆さん、愛のこもったハガキを有り難うございました。

さて、今度のこのカギ十字をつけた作品に会えるのはいつの日か？　待ち遠しいですねぇ。

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY

HELLO!! CAPCOM 号外

サターン版続報が気になる2タイトルの情報が飛び込んできた。急きょ、号外を特別発行したぞ！

「マーヴルスーパーヒーローズ」&「バイオ ハザード」 最新画面&特大情報入手!!

MARVEL SUPER HEROES™

アーケード版「ヴァンパイア セイヴァー」が人気爆発中でノリノリのカプコン。サターンへの移植にも真心を込めて取りかかっているぞ。期待の2大ソフトを検証！

移植順調!!

●カプコン●7月18日発売予定●5,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ対応

ジェムパワーで一発逆転

格闘ゲームではあまり例を見ないパワーアップアイテム。対戦のバランス調整が困難なこの要素を見事に取り入れているのがマーヴルの特徴の1つでもある。ジェムと呼ばれるこのアイテムは、スピードアップやライフアップなどがあり、プレイヤーはそれを複数所持することができる。選択実行も任意で可能なのだ。

エリアルレイブで大ダメージ

こちらも格闘ゲームでは新しい試みの1つ。簡単に言ってしまえば、凄まじい連続技を可能とするシステムで、今までにない爽快感を味わえるものだ。操作も簡単。特定の技をヒットさせると相手は空高く浮くので、それを追いかけるようにジャンプして連続技を決めていくのだ。

とどめはやっぱり超必殺技のハイパーX！

最近のカプコンの格闘ゲームには欠かせない超必殺技。これは派手なアクションで絶大な破壊力を持っているが、必要なゲージを溜めなければ発動させることはできない。そのため、対戦時には多くても2～3回使うのが限界であり、数少ないそのチャンスをいかに有効に使えるか、プレイヤーの力量が反映される要素でもある。これは単発のヒットでも大ダメージを期待できるが、前述したエリアルレイブから連続技としてつなげることも可能。

※画面は開発中のものです。

BIO HAZARD

発売が待ち遠しいサターン版のバイオハザード。PS版がパワーアップ。なんとサターン版にはオリジナル要素が加わるのだ。これなら一度プレイした人でも、新しい感覚でプレイできるだろう。そのすべてをここに公開!!

●カプコン●7月25日発売予定
●4,800円●サバイバルホラー
●初回特典付

サターン版オリジナル要素

その1 バトルゲーム 全15ステージ!!

サターン版だけのオリジナルモード。選ばれた部屋に放り出されたプレイヤーが、限られた武器（プレイヤー選択可）を手に敵を倒していくモードで、ゲームクリア時に表示されるプレイ成績のランクで争うというもの。消費アイテム、クリアタイム、ライフ残量などでランクが決定される。このモードの鍵は、与えられた武器・弾薬・回復アイテムをうまく使い、要領良くエネミーを倒していくこと。敵の数やマップを把握して、戦略を練る必要があるぞ。

▶クリア条件は部屋内のエネミーをすべて倒すこと。成功するとこのようにプレイヤーの成績が表示される。

RANKING JILL

1ST	A	250pts	CAP	00:00
2ND	B	240pts	BIO	00:00
3RD	C	230pts	BIO	00:00
4TH	D	220pts	BIO	00:00
5TH	E	210pts	BIO	00:00
6TH	F	200pts	BIO	00:00
7TH	G	190pts	BIO	00:00
8TH	H	180pts	BIO	00:00
9TH	I	170pts	BIO	00:00
10TH	J	160pts	BIO	00:00

SCORE JILL

ITEM ベレッタの弾 1 グレネード通常弾 89
ショットガンの弾 23 グレネード硫酸弾 0
マグナムの弾 45 グレネード火炎弾 10
救急スプレー 67
LIFE
CLEAR TIME 01:06
RANK A 250pts

あそこで仲間と連絡が取れればここから脱出できるのだが・・・

使用可能アイテム

クリス

1.ナイフ
2.ベレッタ
3.ショットガン
4.マグナム
5.マグナム弾
6.ベレッタの弾
7.ショットガンの弾
8.救急スプレー

ジル

1.ナイフ
2.ベレッタ
3.ショットガン
4.マグナム
5.マグナム弾
6.ベレッタの弾
7.ショットガンの弾
8.救急スプレー
9.グレネード
10.グレネード通常弾
11.グレネード硫酸弾
12.グレネード火炎弾

登場するエネミー

1.はいずりゾンビ
2.ゾンビ
3.ゾンビ犬
4.カラス
5.大蛇
6.中蜘蛛
7.プラント42
8.ブラックタイガー
9.裸ゾンビ
10.キメラ
11.タイラント

その2 ニューエネミー

「バイオ ハザード」にはゾンビなどの死霊系のこわ～いエネミー達が数多く登場する。しかしサターン版のバイオには、さらに新しいエネミーまでが追加されるというのだ。そのエネミーの名前はまだ不明だが、鍵のついた両手を伸ばして攻撃してくる奴らしく、中庭の地下に登場するようだ。

その3 2体目のタイラント出現

タイラントとはゲーム終盤に登場するボス格のモンスターで、他機種版ではこいつは1体しかいなかった。しかし、サターン版ではこいつがなんと2体もいるらしい。室内のタイラント培養カプセルはすべて割られているらしいので、見覚えのあるはずのプレイヤーも度肝を抜かれることだろう。

その4 オリジナルコスチューム

サターン版に登場する主人公のクリスとジルは、他機種版と違うコスチュームを着ているらしい。詳しいことはまだわからないが、クリスはダークで渋め、ジルはちょっとだけ(!?)変わっているようだ。他機種版にもあったクリア後のコスチュームの存在は不明だが、こうなってくると期待大だ。

その5 セーブブロック数が増加

他機種版ではセーブするのにインクリボンが必要で、その数も限られているためにシビアなゲームバランスが保たれていた。がしかし、サターン版ではその数も増加するらしく、純粋にゲームだけに専念できるように配慮されているようだ。やはり詳しくは不明だが、情報が入り次第お届けする。

初回限定特典!

書店では手に入らない「BIO HAZARD」オリジナル小説!

サターン版「バイオ ハザード」には、初回限定の特典がつけられる。特典となるのは、主人公クリス、ジルの所属する「S.T.A.R.S.」の消息を断った「BRAVO TEAM」にスポットをあて、「バイオ ハザード」から「バイオハザード2」が始まるまでのストーリーを描いたオリジナル作品だ（作者：有賀博之）。今後入手不可能なこの特典は必須アイテムになるだろう。ファンは即買いでしょ。

発売は7月25日!

発車オーライ!!

第九回

2週に一度の北の国から

札幌に行かなきゃハドソン'97夏(仮)

HUDSON HOMEPAGE　http://www.hudson.co.jp/

ハドソン中央研究所

やぁみんな！ いつも応援してくれてありがとう。ハドソンと言えばエゾ……じゃなかった北海道！というわけで、今回からは連続で、札幌にあるハドソン中央研究所を紹介していくぞ！

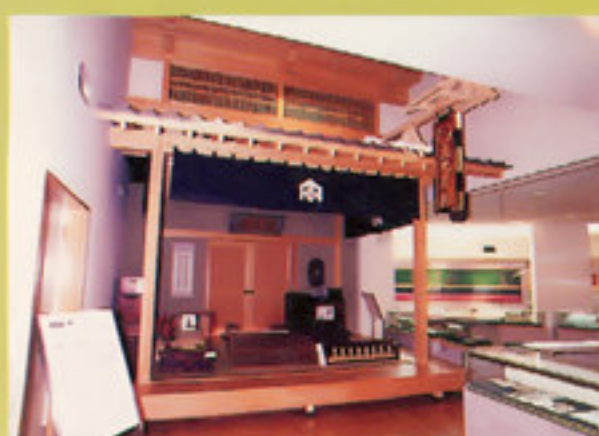
担当編集のつぶやき　札幌出張だ！食うぞー！な〜んて思いきや、朝7時半の飛行機で出発→当日夜11時に東京戻り。その日は編集部で徹夜の引っ越し作業。死んだ。

桃太郎inハドソン札幌道中記！

研究所の1階には両替商と古銭が！ ここは一体!?

ここにはアジアの各地から集められた銭貨が収蔵・展示されている。なかには石で作られた世界最大のヤップ島の石貨や、珍しい形をしたお金も見られるぞ。

見るだけじゃなくて、本物の千両箱に触って、その重さを確かめることもできるのよ。

〈案内〉札幌市南区芸術の森3丁目C62ハドソン中央研究所・開館時間10:00〜16:30・電話011-592-4622・入館無料。

庶民の穴銭資料館〈ほうせんか〉方泉處

ハドソン中央研究所は緑に囲まれた札幌市の郊外にあるんだ。さっそく入ってみて、ビックリ！　1階では時代劇のセットのような両替商がお出迎え。何やら昔のお金のようなものがいっぱい展示されているんだ。

研究所と言うからにゃ〜

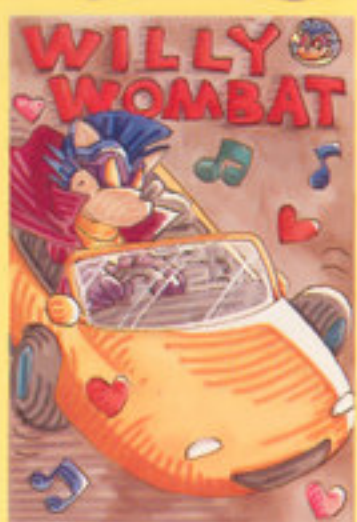
もちろんここにはハドソンのゲーム開発部門をはじめ、さまざまな研究施設が集まっている。次回以降でくわしく紹介！

ソフト部門(おもにグラフィック関係)の開発を担当されている板垣史彦氏。

社内ネットワークを技術面でサポートする部署もある。担当の辻尾晋一氏。

絵師あらわるっ!!

富山県・上本メッツヲ

「ウィリー」ディレクター五井氏のロードスターは、改造のしすぎで別の車になってました。

茨城県・東雲

なつかしいなぁ。阿国。ソフトをCDプレイヤーにかけると、牧瀬理穂の声が聞けたっけ？

あ、これ、ギフトです

次回、このページで採用された人全員に「第四の黙示録」のプレミアムCDをプレゼント！　森本レオさんと桜井智さんのオリジナルトークも聞けちゃうぞ。また、今回採用された上本さん、東雲さんにはボンバーカメラ・オペラグラスを贈ります。

Premium Compact Disk

とびこみ情報

6月14〜15日(10:00〜16:00)に開催される「次世代ワールドホビーフェア」に、ハドソンも出展することが決定したぞ。当日はゲーム大会もあるので、ゲームボーイを持っている人はGBと一緒に会場に来てね。場所は東京・幕張メッセ。入場は無料。問い合わせ(電)03-5330-4795。

市谷お嬢様伝説

ICHIGAYA★FRAULEIN

今週のおぜう様

遠藤裕子 嬢

お仕事●電話番とお茶くみです。
最近ハマっていること●はり。
スリーサイズ●58：68：88。

編「ハドソンって、どんな会社？」
遠「私、ゲームはやらないんですけど、毎日毎日、会社に行くのが待ち遠しいくらい楽しい会社ですよ」

好きな男性のタイプは？「グリーンジャイアントみたいな方が♥」

送らにゃハドソン　いよいよ海外取材(北海道も海外)を敢行し、いきおいづくハドソンページ。ここではみんなからの①ページタイトル(例：食わなきゃハドソン)②涙で目がくもってよく見えないようなイラスト③やってほしい④ハドソンへの質問、お願い企画など、を募集中。あて先は、編集部「ハドソン」まで。プレゼントもアリ。

短期集中連載

多人数プレイが熱い武装カーアクションゲームを遊びたおせ！

バトルバNo.1

バトルバトル…

エインシャントが開発した、最大6人までのバトルロイヤルとチーム戦が楽しめる、固定フィールド型のカーアクション。9タイプの車種の中の1台をベースとした、約60種類に及ぶ武器を取捨選択するセッティングが、カスタマイズ大好きっコに好評。

アナタのバトルバ・ライフ教えてください！

のコンテスト結果発表！

とびとびに連載してきた「バトルバ」企画コーナーも、今回をもって無事終了。それではまたいつの日かお会いしましょうって、いきなりシメてどーする！　というわけでVol.12号で募集した、全国のバトルバ・プレイヤーの報告書を大フィーチャーした構成でお送りする。そして、応募してくれたキミの最大の関心事であろう、豪華プレゼントたちの行方は右のとおり。賞品がもらえた、もらえなかったにかかわらず、今回の「仲間で何かを成し遂げた」という経験を大切にし、これからの生活に役立ててほしい（優等生的まとめ）。

総評　ミドルティーンのパワーに脱帽

当初予想していたよりも、4人以上の大人数でプレイしているグループからの投稿が多く、「バトルバ」のパーティーゲームとしての浸透ぶりがうかがえた。応募層は中学生から高校生の男子がメイン。仲間と集まれる時間的・精神的余裕と、「なにかじっとしていられない」という衝動がいい具合に共存している、人生のうちでもっともアツいシーズンだけに、今回のような企画への積極的な参加も可能になるのだろう。チームバトルに関する報告がほとんどなかったのは少し意外。みんな独立独歩でプレイしているようだ。また、女性応募者が見事にゼロというのも「バトルバ」の性質を雄弁に物語っている。「ガキっぽいこだわりを存分に発揮できる」という意味での男のロマン、あまりカッコよろしくない女人禁制の世界こそが、このゲームの根底に流れるテーマなのか……。

大賞　千葉県／山口宏（代表者）チーム

（賞品・MDコンポ＋人数分のテレカ）

大賞の座を射止めたのは、40ページものレポート用紙にわたってさまざまな事柄について言及してくれた、山口宏クンの高校生チーム（1人は中学生）。マシンの強さランキングから始まり、戦術やドライバーについての小技解説など、実に読ませる内容になっていた。写真は同封されていないものの、仲間うちで本当に「バトルバ」を楽しんでいる、という感じが伝わってきて、何とも微笑ましかった（特に用語集は最高。次ページでも多数紹介している）。それにしても、これだけのクオリティのレポートがまとめられるとは、山口クンもなかなかの凝り性。興味があれば、ゲーム企画書も作ってみては!?

レポート自体にエンターテイメント性が感じられるのが、担当者の高評価に繋がった。

優秀賞　福岡県／野田靖史（代表者）チーム　千葉県／石井直之（代表者）チーム　埼玉県／吉崎正展（代表者）チーム

（賞品・ビデオCD&フォトCDツインオペレーター＋人数分のテレカ）

レポートの濃さ、という点では、野田クンたちのレポートも大賞に負けず劣らずだった（全兵器のワンポイント・メモなど、コレをもとに攻略本が作れそう）。たくさんのマシン・セッティングを同封してくれた石井クンたちは、仲間うちのなげやりなパワーが用語集から感じられ、受賞。吉崎クンたちのレポートは、派手さはないものの、手堅くまとまっていて読みやすかった点がマル。さすがは20代（前半）の落ち着きってか？

野田クンの仲間同士の相関関係図。所詮全員が敵だが、それでもやはり派閥はできる。

石井クンとその仲間たち。自分でCG加工するところがお茶目。

ガッツ賞　徳島県／橋本和輝（代表者）チーム　京都府／りうさく（代表者）チーム

（賞品・人数分のコントロールパッド＋人数分のテレカ）

「このメンバーで大晦日、正月、春休みはバトりました」という橋本クンたちは、4人の仲良しぶりが文章や写真から伝わってきた。もうひとチームは、サターン派のりうさくクン（好きなゲームは「バトルバ」と「西暦1999　ファラオの復活」）とプレステ派のバフ村クンの中学生コンビ。人数はちょっと少ないけど、良き友、良きライバルといった感じがハートウォーミング！

橋本クンの仲間たち、大栗クンと上原クンの近影。ゲーム違うんすけど……。

こちらはりうさくクンとバフ村クン。ジャージ姿ということは、帰宅直後か？

＊テレカ当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

俺のマシンはどこをとっても○○だぜ!

スペシャル

送られてきたオリジナル・セッティングのマシンの中から強そうなもの、コンセプトがしっかりしているもの、または単にヘンなものをズラリと並べてみた。データどおりにセッティングすれば即使用可能になるので、実際に操作して、キミのお手製のマシンとデキのよさ比較してみるのも一興だ。

～30000Cr クラス

Z　TORU (28600Cr)

GMC-1 ティーア・クライス

チューナー/安藤　徹

装備武器	セッティング
X：(前)M3	前装：4
Y：(外)三三式	後装：4
Z：(後)M19	EG：3
A：(前)B16	BT：5
B：(特)BR2A	SP：5
C：(特)神明X1	GR：3

ワンポイント
敵が近寄れない装備。あまり動き回らず、砲台に徹する。ビームガン使用中に神明X1を鳴らして、敵をからかうとなおよい。

DAIFARE (29500Cr)

GR49Kxアーノルド

チューナー／菊地大介

装備武器	セッティング
X：(前)B112L	前装：5
Y：(外)AAM28EX	後装：5
Z：(後)MK22B	EG：1
A：(後)B112L	BT：5
B：(特)BR2A	SP：3
C：(後)Mk4	GR：3

ワンポイント
敵に接近されたら後ろを向いてMk22Bを出し、それをMk4ですかさず破壊。二重のダメージを与えられる。

JRC26号M型 (29800Cr)

KONATSU5型改 嵐山仕様

チューナー／三島光生

装備武器	セッティング
X：(特)Xt1005	前装：5
Y：(外)甲日の出式	後装：4
Z：(後)AAM28	EG：1
A：(特)BR2A	BT：4
B：(前)M217	SP：2
C：(後)Mk7PfpB	GR：1

ワンポイント
圧倒的なパワーで押す。火＋踏みつぶしでかなりの大ダメージを与えられる。背後に付かれたら爆弾＋ミサイルで振り切る。

COOL-R式 (30000Cr)

R411Gミレニアム(改)

チューナー／りうさく

装備武器	セッティング
X：(後)AAM20	前装：4
Y：(前)B16	後装：4
Z：(外)MK30	EG：3
A：(後)Mk7PfpB	BT：5
B：(特)BR2A	SP：5
C：(前)B826	GR：3

ワンポイント
B826で吸い込みB16、Mk30でボコボコにする「スッポン攻撃」が楽しい。エネルギーの減りが激しいから、連発は危険。

BOMBER (30000Cr)

CG-3 エノラ・ゲイ

チューナー／吉崎大都

装備武器	セッティング
X：(前)六式	前装：5
Y：(前)六式	後装：4
Z：(前)六式	EG：2
A：(特)BR2A	BT：5
B：(前)M101	SP：5
C：(外)AAM50	GR：—

ワンポイント
画面隅でX、Y、Zボタンをずらしながら押し、M101でタイムドボムをはじく。さらにゴッドバードを正面に打ち上げておく。

～40000Cr クラス

P・Y・G・C (34200Cr)

R411Gミレニアム(改)

チューナー／石井直之

装備武器	セッティング
X：(前)M217	前装：4
Y：(後)Mk928xB	後装：4
Z：(後)二二式	EG：3
A：(特)BR2A	BT：3
B：(外)B334	SP：5
C：(前)丙日の出式	GR：3

ワンポイント
反応弾、ファイアガン、リモートボム、中性子ビームの4つを利用した必殺戦法がポイント。

PHANTOM (37000Cr)

M2PC-x ブラム

チューナー／上保和正

装備武器	セッティング
X：(特)Xs106	前装：4
Y：(前)M3	後装：4
Z：(後)AAM20	EG：5
A：(特)BR2A	BT：5
B：(前)B16	SP：—
C：(外)AAM28EX	GR：—

ワンポイント
堅実に戦えばたしかに強いが、決定打に欠けるのは少しつらい。「女の子には勝たせたいよね、女性キャラ大好きだから、ウン」。

O-MU (37000Cr)

CG-3 エノラ・ゲイ

チューナー／加藤邦彦

装備武器	セッティング
X：(特)八式	前装：5
Y：(前)B16	後装：5
Z：(前)B16	EG：1
A：(特)Xt1005	BT：5
B：(前)B16	SP：5
C：(前)B16	GR：—

ワンポイント
Yボタンでマシンを決定して「怒ったオーム（王蟲）」になりましょう。操作はその場旋回できるマニュアルBがおすすめ。

EASYRIDE (38300Cr)

GR49Kxアーノルド

チューナー／レント・ボーイ

装備武器	セッティング
X：(前)B14L	前装：5
Y：(特)BRe3E	後装：4
Z：(後)M101	EG：2
A：(外)乙日の出式	BT：5
B：(特)BR2A	SP：5
C：(後)M218	GR：5

ワンポイント
背後につかれたら、火をつけてパイルガンでスッ飛ばす。2次、3次の災害が期待できる、影の仕掛人的マシン。

KING (39500Cr)

BB-10 松風MkII

チューナー／平野圭一

装備武器	セッティング
X：(後)M101	前装：4
Y：(外)AAM43	後装：4
Z：(前)二二式	EG：4
A：(特)BRre4E	BT：5
B：(前)B827L	SP：5
C：(後)二二式	GR：5

ワンポイント
チェンジレーザーがヒットする直前に、マシンの前後に二二式を設置する戦術が効果的。ゴルゴンは他の武器でも構いません。

SCRIFICE (39500Cr)

BB-10 松風MkII

チューナー／野田靖史

装備武器	セッティング
X：(前)AAM28	前装：4
Y：(外)XbB38	後装：4
Z：(後)Mk929xB	EG：5
A：(前)B16	BT：5
B：(特)BRre4E	SP：5
C：(後)Mk929xB	GR：5

ワンポイント
反応弾を1つ置き、色が変わるまでダメージを与えておく。あとはBH弾を敵陣にファイア／　あまり実践的ではないが、美しい。

SHUNYAⅡ式 (39700Cr)

GMC-1 ティーア・クライス

チューナー／バトルバ内の嫌われ者

装備武器	セッティング
X：(後)B113L2	前装：5
Y：(特)Xs106	後装：4
Z：(前)B16	EG：3
A：(特)BR2A	BT：4
B：(前)M101	SP：4
C：(外)B334	GR：3

ワンポイント
最初はステルスでエネルギーを溜める。ほとんどの敵の場合、中〜遠距離で粒子ビームガンを使い、ハチの巣にする。

■略字の説明：装備武器のX、Y、Z、A、B、Cはそれぞれコントロールパッドのボタンに対応しています。また(前)は前部搭載武器、(後)は後部搭載武器、(外)は外部装備、(特)は特殊効果武器を表しています。マシンセッティングの〝前装〟は前部アーマー、〝後装〟は後部アーマー、〝EG〟はエンジン、〝BT〟はバッテリー、〝SP〟はサスペンション、〝GR〟はタイヤを表しています。

俺達の掟

仲間内のローカルルールあれこれ

●待ったなしの真剣勝負　どんな理由があるとしてもスタートボタンを押してはダメ
●強い者が生き、弱い者は死ぬ　同盟、裏切り、何でもあり　１対５の対決もよくおきる　卑怯な世界の戦いはコントローラーを離さないことが原則　トイレに行こうものなら必ずやられている　これは仲間のなかでは黙認されている　みんな勝ちたいのではなく、撃墜数を増やしたいのだ　もっと卑怯なのは、負けたらスタートボタン連打、コードを抜く、人をつっつくなど　これらは普通おきないが、エキサイト時にはこうなる　こんな時はゲームを替える
●シールド使用不可です　理由は１勝負が早くつく２波導砲などにより勝負がハデになる、というところです　あとは、露骨に戦車を接近専用武器でいじめないとか、バッテリーが溜まってから勝負するとかです
●いつもステージ１の広場でやり合います　基本的に、勝ちにいくのではなくNo contest狙いです　ルールではないのですが、ドライバーが炎をまとった状態の時に、アイテムを持ち逃げして「へ、弁当だよ／」と声を１オクターブ上げて友人に届けてあげます
●ＣＰＵは松風Ｍｋ－Ⅱ　画面端に追い詰めて８～９割の体力もってくわ、死に際にゴルゴン撃つわ、アイテムはガメるわ……とにかくイカす
●無法地帯の法／
開幕時／暗黙の了解で、あまり手は出さずバッテリーを溜める
バトル開始を知らせる波導砲／誰かが波導砲を装備している場合、その一発で皆が動きだすケースが多いことから　意外と撃った本人は死なない
バッテリー切れの状態／その瞬間、人権、生存権を剥奪され、標的と化す
クラクション／装備して鳴らし続けていると全員の標的に
●楽しい遊び方／環礁地帯ステージで、ロードローラを使い、あとは全部ホバーのＣＰＵキャラを使って、攻撃せず、ただひたすら踏み潰す　「それだけ？」と思うかもしれないけど、結構これが面白い　装備はもちろんXt1005だけ

俺達の勝利の方程式

発見した法則・テクニック集

●生き残るためには？／シールドを張っても削りがコワイならリフレクトをつけよう。究極はチキンになることが一番だけどねえ……。セッティングは相手に応じて自分も常に進化し、１つの形に留まることのないようにしましょう。
●ダッシュデバイスを装備している戦車は、後退中に限り、バックダッシュが可能。
●先に脱落して妨害工作をするやっかいなドライバーたち。こいつらを強制的に「伏せ」の状態にするのがクラクションだ。金銭的に余裕があれば装備してみては？
●チェンジレーザー活用法／自機の後方武器としてチェンジレーザーをつけ、ゴルゴン・ＢＨ弾の発射と同時にレーザーを撃ちながら前進、他のプレイヤーと入れ替われば大型ミサイルの効果は格段に上がる!!　大型ミサイルが搭載できない機体は、爆弾（１kgリモートボムなど）で代用を。
●チェンジレーザー対策／チェンジレーザーは通常のシールドでは防げない。実はリフレクトシールドだけなのだ。別の手段としては、レーザーを壁に誘導して消すしかない。ただし、レーザーは回り込んで追尾してくるので注意すること。
●嫌なフィニッシュブロー「ラミング（ぶちかまし）」／敵の残り体力ゲージが１～３ドットくらいかな？　という時、ダッシュデバイスで体当たりしてみよう。接触しただけで相手のマシンがクラッシュするぞ。ロードローラがこの技で倒される（特に軽量級に）のはムチャクチャ悔しい!!
●大型波導砲＋１ポンドボム×２／波導砲を撃った直後のスキをなくすために考えられた戦術。広い場所ではあまり役にたたないのが欠点。
●トラクタービーム＋ダッシュデバイス／ロードローラ、戦車のみ役立つ戦法。ダッシュデバイスで踏みつけろ!!
●アルバトロス(前、後)＋アルバトロスＥＸ＋スパイラル(八式か九式)／アルバトロスを何発も撃ち込む豪快な技。バスやロードローラなら４発撃ちも可能。ただし相手がステルスを装備しているとやりにくく、接近されると当たらない。
●ヒト(汎用ヒト型決戦兵器)／真の最終兵器。炎をまとって体当たりして敵車を破壊すると、ちゃんと撃墜数に加算される。

全国のプレイヤーから生みだされた バトルバ用語集

後は任せた
CPUに背後をとられた時、チェンジレーザーで他人と代わってしまう時に言う。

ウェイス面
造成地ステージのこと。BGMが「ウェイス、ウェイス」で始まるから。

永久機関
機体を破壊されたドライバーたちが炎をもって寄り添う状態。互いに燃え移るので燃え続ける。そしてずっと叫び声が。

俺がお姉ちゃんだ！
白姉妹の妹、朝菜がアイテムをくれるとき「とって、お姉ちゃん」と言うため。そのアイテムをガメた時、堂々と吐く。ガメられた側は「○○（キャラ名）がお姉ちゃんになっちゃったよ」で返す。

開幕ゴルゴン
バッテリーの溜まっていない開始直後を狙う（特に逃げにくい大型）悪魔の所業。

ロコミ
ステルスで隠れている場所や、狙われているやつが見つかると「○○がここにいるぞ」と全員に伝わって狙われる。

魂斗羅
前、後に３点バーストマシンガンをつけ、スパイラルでくるくる回る姿が某アクションゲームに似ている。バズソーをつければ「スーパー魂斗羅」になる。大道芸。

自決
他のプレイヤーの撃墜数を増やすくらいなら自分で死んでやる、といって自分の爆弾の炎に当たり爆発すること。

地獄にランデヴー
お互いに体力がなく、決定打を失ったとき、一緒に火で燃えること。特攻は美学。

多脚
高機動自走砲のこと。「カルネージハート」の影響大。

てゆうかオレどこ？　あっ！死んでる
機体と接近戦をして、そこにゴルゴンを撃ち込まれたときに言うセリフ。

～デバイス
反動のつく兵器を使って加速を得ること。多くは逃げるときに使われる。使用例：ミサイルデバイス、砲撃デバイスなど

天地創造
エニックスのソフトではない。時間切れ以外で勝った者の機体をドライバーが燃やして壊し、No contestにしてしまう、究極の秘技。普通にやられるのと比べ、１万倍くやしい。

ドチューン
波導砲。ロフェイントにも使うが、基本的に普通に喋りながら、いきなり撃つ。「やめて～、ドチューン」「やるじゃ～ん、ドチューン」など言われるとドキリ。

ハイエナ
他人が弱らせた機体を横から仕留める行為。横取りされた人は「実弾ほとんど使ったのにー」と叫ぶことになる。

バリボー
大型波導砲をリフレクトシールドで跳ね返しあって遊ぶ。最高４回できた。

火ィ貸せよ、火
「炎で倒してやるから火ィくれよ～」の意。時に裏切り、火をくれた人を殺しに行ったりもする。

火付け盗賊
火のついているドライバーが、取りこぼれた補給物資を持って逃げること。たいてい追いつかれてしまう。

見えね～
ゴルゴン使いすぎ。または人がテレビの前を横切ること。

めりこむ
ラリーカーなどが相手に押さえ付けられて壁にめりこむ状態。抜け出せない。

乱打
キャラチェンジをしたい者がキャンセルボタンを連打。それをジャマする者が必ずいて、スタートボタンを連打。その２大勢力の対決。

古代の叡智

いやー、もっと質問が寄せられると思ったのだが、みんな結構独自に法則や技を発見しているみたいで、どちらかというと「とても面白かったです。続編を期待してます」といった内容の意見がほとんどだった。続編には、よりマニアックなマシン・セッティング、通信などを利用したチームバトル環境の充実などの改善を希望する声が多く、ユーザーの要望次第ではそう遠くない将来にも「２」が登場するかもしれない。この記事を読んで「バトルバ」の世界に何となく興味を持った人、または、改めて「バトルバ」の奥深さを知った人は、とりあえず現在発売されているバージョンで、その息吹に触れてみよう。多人数プレイ経験とこだわりの美学の追究は、実生活で即、というわけではないにしろ、長い人生の中での貴重な経験となるはずだ。(おわり)

VATLVA

バトルバな日々におわりはない…

SEGA 公認!! AM1研

だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT.#1 OFFICIAL CORNER!

前回に引き続き、最新ポリゴン野球の続報をお届け！　現実ではオールスター戦も開催間近。ゲーセンでも野球が熱い!!

ダイナマイトベースボール97

●セガ
●好評稼働中
●MODEL2基板

1人プレイでの守備時には、投手の後ろからの視点になる。まるで自分が投げているようだ。

打者が打った球は、野手の守備範囲内ならばオートで捕球してくれる。打球の行方を見失う心配がないので、初心者でも楽しめる。

熱戦再び開幕！

早くも人気バクハツの「ダイナマイトベースボール97」。セ・パ12球団から好きな1チームを選んで戦うスタイルはそのままに、各所が強化されている。まず、もっとも重要とされる選手データには、日本プロ野球すべての試合を記録しているIBMBISが協力。微細な記録を参考に、現実味あふれる選手パラメーターが設定されている。もちろんデータは97年最新のものを採用している。また前作同様、乱入しての2P対戦も可能。試合の終盤から戦い、より得点したプレイヤーが試合を続けられる。試合終了間際のスリリングな展開が楽しめるぞ。

from STAFF

「うーん、遊び方、いわゆるひとつのプレイスタイルですか、これは、ほんとに人それぞれだと思うんです。ですから、思い思いにプレイしていただければいいんですね。ただ、コマンドでとりあえず「気合い」、つまりBBBですか、入れていただくと、選手の能力が消費税分、ひとつのコンサンプションタックス分ですか、アップしますからちょっと試して、いわゆる、レッツトライなんですね。あ、時間ですか、それでは、また」
（○嶋監督談）

バットスイッチの採用で直感的な操作が可能!!

“97”の操作方法は、前作と同じで1レバー、2ボタン十バットスイッチ。A、B 2つのボタンはスーパープレイボタンとも呼ばれる。前作で大きな話題を呼んだバットスイッチは今回も健在だ。バネ仕掛けのミニチュアバットを使っての直感的な操作でプレイをより一層盛り上げてくれるぞ。各ボタンの詳しい内容は、右側の解説を参照してほしい。

❶レバー
打撃時は、バットスイング位置の指定に、投球時はコースや球種の選択に使用する。上下左右はそれぞれの塁に対応。

❷Aボタン
攻撃時は、走者を盗塁と進塁させるのに、守備時はレバー方向への牽制球と送球に使用する。各種決定もこのボタン。

❸Bボタン
攻撃時は、走者を帰塁させるのに使用。守備時は野手をレバーで指定した塁に走らせる。キャンセルボタンとしても使う。

❹バットスイッチ
打撃と投球の両方に使用する、小さなバットの形をしたアナログスイッチ。より手前に引いてから離すほど、威力のあるスイングや、スピードの速いボールが投げられる。また打撃時に限り、バットを途中で止めることで、ハーフスイング（バットを途中で止めること）が可能となっている。

❺スタートボタン
ゲームをスタートさせるのに使用。プレイ中は、選手を交代させるためにタイムをかけるボタンとして使われる。

コマンド入力で華麗にスーパープレイ！

"97"の2つ目の強化点が、ここで紹介するスーパープレイだ。これは、ＡＢ２つのボタンの組み合わせにより、選手に作戦指示を出せるというシステム。相手に気づかれないように守備位置を変えたり、ランナーを動かしたりすることが可能となり、対戦相手との高度な駆け引きが楽しめるのだ。下の基本的なコマンド以外にも、いくつかのコマンドが存在するらしいぞ。さらに、スーパープレイはプレイ中にボタンを連打することでも可能。選手の能力が一時的にアップして、ジャンピングキャッチや、ヘッドスライディングなどが飛び出すのだ。これは熱い!!

攻撃例	
ヒットエンドラン	AAA
プッシュバント	AAB
一斉盗塁	ABB
気合い	BBB

守備例	
バントシフト	AAB
前進守備	BA+A
敬遠	A+BA
気合い	BBB

強い打球をボタン連打でキャッチ。リプレイもあるぞ。

この分割画面中にコマンド入力を行う。対戦相手の心理を読み、素早く入力するのだ！

相手のバントシフトにプッシュバントで逆襲。コマンドを上手に使えばこんなことも可能だ。

コマンドはこの他にも存在する!?

一新されたグラフィックに注目！

ゲームは見た目も重要。ということで、グラフィック表示が一新されたのも強化点のひとつだ。使用されている基板は、前作と同じMODEL２だが、球場、選手ともにモデリングから作り直されている。また、テクスチャも新たに作成され、よりリアリティのあるグラフィックとなったのだ。モーションキャプチャーやテクスチャのデータが追加されたことで、選手の動きや表情の変化も、より多彩になっている。数々の人間くさいモーションや、豊かな顔の表情で、ますますゲームに引き込まれること間違いなし！

ダイナマイトベースボール

テレビ中継を思わせる画面が楽しい前作。これでも十分美しいのだが……。

ダイナマイトベースボール97

スコアや塁の表示が一新され、より磨きがかかった。バッターが大きく表示され、アングルが若干変わっているところにも注目。

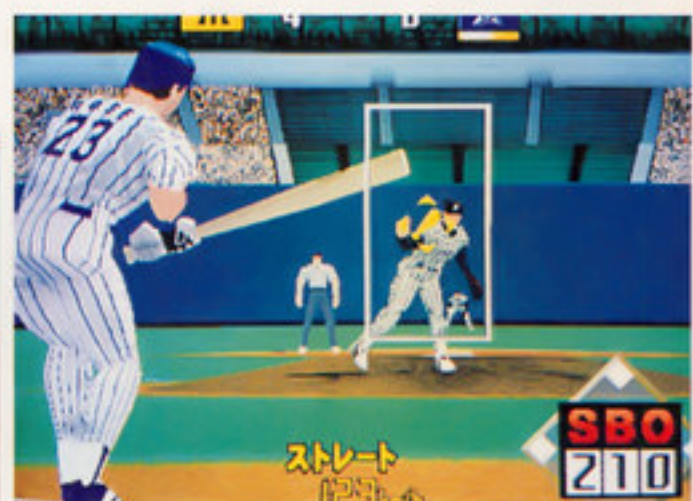
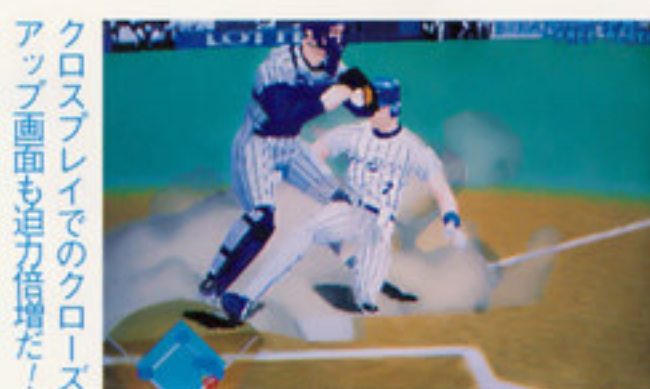
アップになった画面でも不自然さを感じさせない。より多彩になった表情の変化も楽しい。

膝に付いたほこりをはらう選手。細かな動きで感情移入度アップ！

その他にも見どころたくさん！

この他にも、見所や強化点はまだまだあるぞ。例を挙げていくと、ホームランを打った時の演出の強化や、特徴的な３つの球場で試合が行われる点など。ゲーム性の強化で言えば、ハーフスイング（右の写真）が可能になったことなどがある。数々のパワーアップを果たしたダイナマイトベースボール。キミもバットを振りにゲーセンへ出かけよう！

クロスプレイでのクローズアップ画面も迫力倍増だ！

帝都ドーム球場

巨人、ヤクルト、日本ハム、近鉄が使用するエアドーム。両翼100m、センター120mと広大。

第三北九州ドーム

中日、横浜、ロッテ、ダイエーが使用。開閉式の屋根や観客席のまわりを取り囲むバーが特徴。

六甲山麓球場

阪神、広島、西武、オリックスが使用する。夏のかちわりと通称"ヒマラヤスタンド"が名物。

過去最高数を誇るバーチャ広告！

セガのゲームでは、すっかりおなじみとなったゲーム内広告も、今までで最高の数を誇っている。その数なんと、全23社＋１団体。どれもがおなじみのメーカーで、本当の野球中継を見ているよう。さらに、球場によって広告が異なるという凝りようで、リアルな仮想空間を作り上げているのだ。

セガAM3研公認企画 Vol.17

電脳戦機バーチャロンXOVER クロスオーバー（仮）

This WEEK is Written by「3」のメンバー

活発な活動を見せる過激集団『3』！ 彼らの敵はアーケード！

Volume5 バーチャロン2開発者の亙氏の1日を追え！

誇り高きヘタゲーマー諸君。先月の入党希望者は8人しかいなかった。党員発表は来月より行うが、もちろん我々は戦い続ける！ さて、今回我々が手に入れたのは、数枚の書類。そこには、亙氏の１日の行動が事細かに記されていたのである。これを見ると、いかに亙氏がゲーム制作なぞしていないことがアリアリとわかる。以下は、亙氏がいかに下らない１日を過ごしているかを暴く、極秘レポートである。

□ 8:00am：起床
ハダカで起床。（ノーパン健康法か？）
美女２名をしたがえシャワーを浴びるのが亙氏の日課である。
ていねいに体を拭かせたあと、「ほぐしてくれ」とマッサージを要求（もちろんフルチン）。
気持ちよくマッサージを受けていると、「殺し屋があなたを狙って動き出しました」
と亙氏の右腕といわれる尾崎氏が伝えに来る。
実は小心者の亙氏だが、ビビリながらも「ふん、またか。ほおっておけ」と女の前では肝が据わっているフリをする。
その後、うさん臭いクラシックに耳を傾けながらのブレックファースト。命を狙われてることにビビる亙氏は、八つ当たりのように「ぬるい！」と言ってメイドにスープをぶっかける。
そして、排便。

□ 出社：9:53am
愛読書「ク●イングフリーマン」を片手に、日夜男を磨く亙氏は「簡単には手に入らない女を欲するときにはムスクだ」
ととんちんかんな受け売りの台詞を吐きながら自慢のヘリに駆け込む。
つけすぎたムスクの強烈かつイヤな臭いがパイロットを困らせる。ブランデーグラスを手のひらで弄びながら自宅からセガ本社がある羽田まで30分間の空中散歩。そのままハダカでスカイ★ハイして出社する。その後、排便。

□ ミーティング：10:30am
出社後、企画課長の顔も持つ亙氏は、企画課全員が揃っているか厳しくチェック。モーレツ課長ぶりを発揮する。
その後、バーチャロンチームのミーティングを召集。とりあえず、全員正座。ミーティングの内容は、終始亙氏の大人げない自慢話のみ。最近のお気に入りの話題は「ミニ４駆」。
「２万円かけて時速60km出るモーターを自作した」というガキのウソのような武勇伝を２時間近く聴かされたバーチャロンチームの面々は、あきれつつも苦笑いを浮かべる。
途中、全員正座させたまま排便。

□ 昼食：0:30pm
尾崎氏と２研パブデザイナーのアリイ氏（尾崎氏と双璧を為す亙氏のブレーン）とともに、近くの中華レストランを借り切って食事。
「餃子は醤油につけずに喰うのがグルメだ！」と
アサハカなグルメ風をふかし、両２人に「また始まった」とイヤな顔をされる。食事途中、ゲップと排便。

□ 仕事中：3:17pm
亙氏がタバコをくわえた時、アリイ氏がライターを出し遅れたことが亙氏の逆鱗に触れる。
愛用の「ピ●キオ（電子手帳一体型携帯電話）」を所持しているときの亙氏は、
たとえ自分の片腕であろうとミスは許さない独裁者へと変貌する。
「ピ●キオ」を振りかざし、激しく、殴打、殴打、殴打！アリイ氏の顔が苦痛にゆがむ。
あまりの壮絶さに、企画課ブースに重い空気が充満する。
殴打後、ピ●キオを持って排便。

100円玉を捨てよ。ヘタゲーマーは美しい。そして、全ての人民にゲームを!

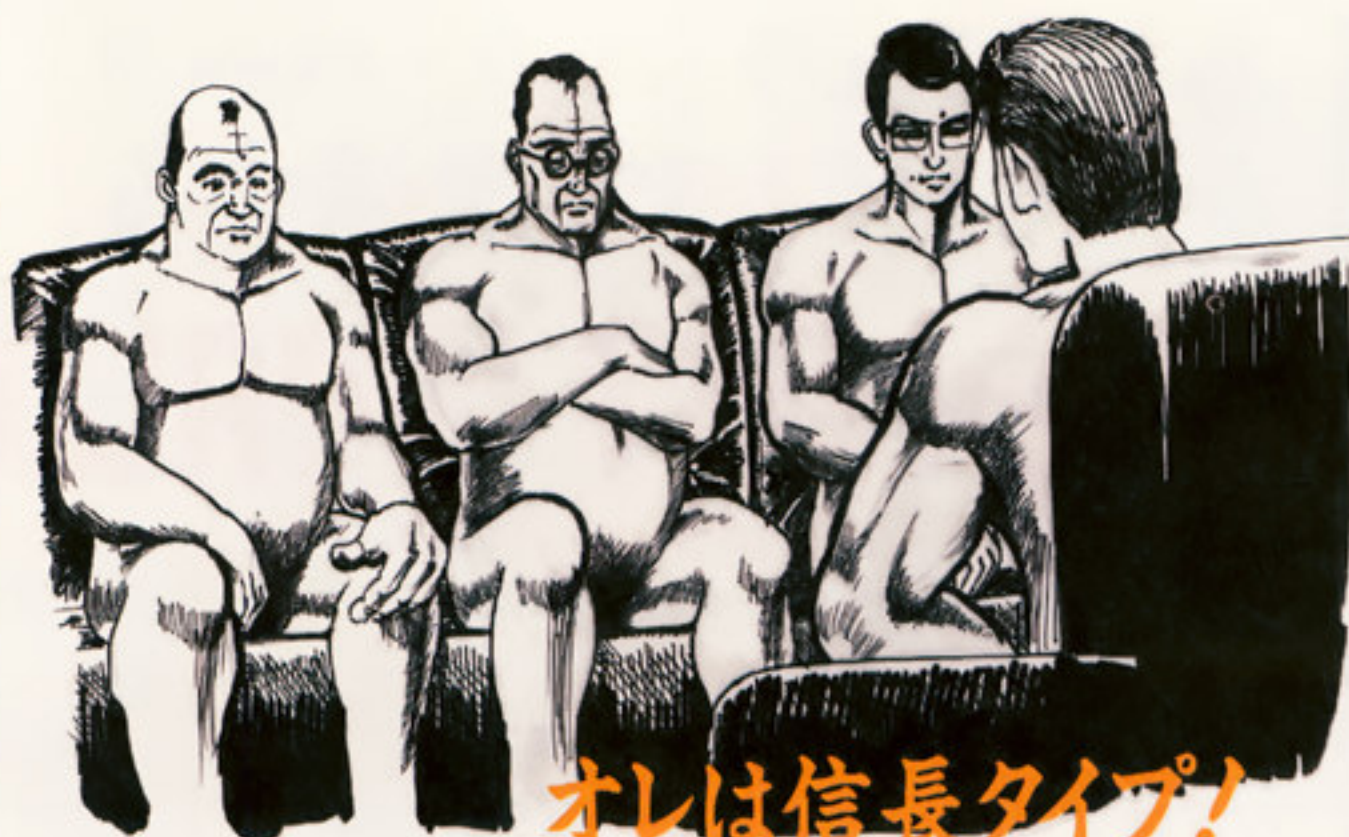
GAME To The PEOPLE

「3」とは何か?

「3」は、ヘタゲーマーから搾取を行うアーケード業界を改革するための組織としており、「GAME TO THE PEOPLE(=全ての人民にゲームを)」を標語にしている。

「3」の政策

彼らは、次の3つを名目に破壊活動を行っている

1.プレイヤー差別撤廃　2.アーケード帝国主義撲滅　3.コンシューマ戦争終結

オレは信長タイプ!

□ 密会:7:00pm
赤坂の高級料亭で、総理大臣とその秘書及び大蔵大臣と密会。
お互い武器を所持していないことを示すため、ハダカになる。が、総理大臣の裸でエレクチオン。
「オレは信長タイプ」。という訳のわからない突然の発言で、総理大臣すらビビらせる。

ダンス、ダンス、ダンス!

□ 無礼講:10:00pm
仕事を忘れるため、激しく、ダンス、ダンス、ダンス!
そこで見つけたハクイナオンを肩に乗せて、回りまくる口説き文句は
『君にダブルロック☆オンッ!』
『オレの愛の近接攻撃を受けてみるかい?』あいかわらず、上半身ハダカ。

可憐な乙女たちはどこへ行ったのだ
教えてくれ女よ——
情事、情事、情事!

□ 情事:0:00am
タバコをくゆらせた後、ムーディーかつソフティーに情事にはげむ。もちろんハダカ。
「可憐な乙女たちはどこへ行ったのだ。教えてくれ女よ〜」と
どっかからパクってきたような詩をつぶやきながら、情事、情事、情事!
BGMは、金曜ロードショーのオープニングテーマみたいな曲
途中で、TV番組『11PM〜バッチリ見せます!全国風俗ナマ事情』を録画。
情事の後、排便。

□ 就寝:1:00am
情事が終わると、突然イヤな男に。
『このスケを連れ出せ!』と「ピ●キオ」を使ってアリイ氏に命令する。
排便後、就寝。

今回の検閲率
0%
本人にバレるとピ●キオで殴られるので、見せなかった。

今月の真実—これが亙氏の行動だ!

- とにかくハダカ。
- 排泄の時間が著しく多い。
- ピ●キオ(携帯電話)を持っているときは危険。
- ピ●キオは、殴るための武器。
- ディスコでの踊り方は、美女を肩でかついでグルグル回す。
- 仕事を忘れて、情事、情事、情事。

告知

「3」党員募集!

「3」へ励ましのお便りをしてくれる全労働者・学生諸君の中から、毎月抽選で五名ずつ党員に認定する! 党員に認定されたら、「3」ステッカーが手に入るのだ。ぜひ手に入れて、近くのイヤなアーケードに貼り付けよう。宛先 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 セガAM3研 「3」本部まで キミの1文字が1発の銃弾になる!

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

「ジュラシック・パーク」の続編がいよいよ登場！

SEGA AM R&D DEPT. #3

AM3研から久々の大型ガンシューティングが登場する！　しかもこの夏公開予定の超話題作をフィーチャーした作品というから期待せずにはいられない!?

すべてがグレードアップした！恐竜達が大迫力で迫ってくるぞ！

あの「ジュラシック・パーク」がMODEL3で復活する！

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK

●セガ●7月稼働予定●ガンシューティング●MODEL3基板

本誌読者ならAM3研の代表作の1つ、大型ガンシューティングゲーム「ジュラシック・パーク」はご存じだろう。映画『ジュラシック・パーク』の世界観をうまくゲームをミックスし、迫力のガンシューティングとして登場したアレだ。その続編がいよいよこの夏、MODEL3基板のCG性能をフル活用し、前作よりも遥かにパワーアップして甦る。

パワーアップの内容というのは、まず、何といっても前作が疑似3Dのスプライトによる画面構成だったのに対して、今回はMODEL3によるリアリティ溢れる3Dフルポリゴン映像だ。恐竜は映画さながらの迫力でプレイヤーに迫り、動きもよりダイナミックかつ自然に生まれ変わっているぞ。次に注目したいのが、業界初ともいわれるボディソニック、3Dサラウンドシステムを搭載したシアター型専用キャビネット。プレイヤーは完全にキャビネットに包まれる形になり、ノイジーなアーケー

スピルバーグの世界をゲームで体験！

3Dサウンドシステム搭載の専用キャビネットがこれだ！

AM3研よりひとこと

今、全米でNo.1の映画『ロスト・ワールド ジュラシック・パーク』がアーケードゲームとして7月に登場だ！　しかも3Dガンシューティングとして!!　プロデューサーはあの「デカスリート」「ガンブレードN.Y」の熊谷女史。そしてディレクターはFAXクラブAM3研ページにて編集長をしている一部マニアのなかではカリスマ的存在の小笠原氏。このくせ者達がビックなタイトルをどう料理していくのか？　乞うご期待だ。じゃ7月に会おう！（じゅら宣伝担当:のりまき）

画面は見ての通りのハイクオリティぶり。MODEL3の底力がここで発揮される。

2人の大人がスッポリと中に入ってしまう大型キャビネット。ボディソニックや立体音響を楽しめる3Dサラウンドシステムなど、本作における"音"へのこだわりは非常に大きい。このゲームの魅力は映像だけでなく、サウンドにもあるのだ。

※画面写真は開発中のものです。

ステージは屋外あり、室内ありと変化に富む。またゲームが進むにつれて、あとの展開を変化させる分岐イベントも用意されているなど、プレイヤーを飽きさせない要素が満載されている。

超リアルな恐竜たちがプレイヤーに襲いかかる！

ドスポットでも迫力のサウンドと映像を堪能できるのだ。

前作と同様、もちろん２人同時プレイは可能だが、今回、新たな試みとして、ゲーム終了時にお互いの貢献度(協力度)を算出し、結果をランキングで記録してくれるというフィーチャーが加わったぞ。ボス戦での助け合いや通常時の"かばい合い"等が評価要素になるので、２Ｐプレイ時にはできるだけ協力し合ってゲームを進めよう！

ゲームは変化に富んだ全５ステージで展開する。舞台となるのは、サイトＢと呼ばれる恐竜量産施設。プレイヤーは、そこに映画の主人公であるイアン・マルカムとサラ・ハーディングを救援すべく乗り込むことになるのだ。使用するガンは５発装弾可能のフリータイプで、画面外を撃つと弾が補充される、おなじみのスタイル。女の子でも楽に楽しめるほか、多彩なアイテムの使い方や複雑なスコア算出等の密度の高い攻略性は、ガン・マニアの期待にも十分に応えてくれるぞ！

恐竜が近づくとボディソニックから振動が、そして画面からは迫力の映像がプレイヤーを震撼させる。まさにテーマ・パークのアトラクションさながらの迫力だ。

迫力のCG映像に酔え！

弱点を狙って１発でしとめたり、ふっ飛んだ敵やアイテムで他の敵を間接的に倒したり、あるいはガラスの割れる音等に反応して立ち止まった敵を倒したりなど、敵の倒し方でも獲得ポイントに大きく差が出るのも特徴だ。スコアアタックも熱そう。

THE LOST WORLD JURASSIC PARK

映画『ロスト・ワールド ジュラシック・パーク』は7月12日(土)全国夏休みロードショー！

ゲームのモチーフともなり、アメリカでは、すでに空前の大ヒットとなったスティーブン・スピルバーグの新作映画『ロスト・ワールド ジュラシック・パーク』が７月12日(土)より全国夏休みロードショーとなる！ 前作よりもさらにリアリティを増した恐竜たち、そして奇想天外なアクションシーンの連続は、まさに見応え十分。スピルバーグファンならずとも必見だ！

本物といわれても信じてしまうようなリアルな恐竜たちは、この作品の大きなウリの１つだ。

各キャラクターごとの固有トリックを紹介！
トップスケーター

TOP SKATER™ SEGA SKATEBOARDING

●セガ●稼働中●体感(スケートボード)●MODEL2基板

いよいよ今回から念願のキャラクター別の固有トリック及び入力法を公開していくぞ！　ちなみに表にある半共有トリックというのは、同じ技を複数のキャラが持っているということだ。ぜひプレイの参考にしてほしい！

Ash

●本名:Athlann McKinly●性別:male●身長:182cm
●体重:70kg●血液型:B●年齢:19●スポンサー:VANS

Ashは足を使ってボードを回転させるKickFlip系のトリックや、やはりボードを何かしらの形で回転させるトリックが多く、体を激しく動かすような技が比較的少ないのが特徴。スピーディにボードを回転させる様は見ていて気持ちよく、他のキャラにはない壮快感を持っている。

デザイナーからひとこと

誰が見ても一目でスケーターと感じるキャラクターとして描き上げたのがAshです。その分、個性を出すという点では身につけているもの一つ一つに気を配りましたね。もちろん他のキャラも同じですが。

Ashの持つボード回転系トリックの代表格。足で激しく回転させたボードをつかみ、さらに手で回すというハデなトリックだ。入力は少々難しいが、チャレンジしよう！

各キャラそれぞれ持っている振り替えってポーズを決める技。Ashは「イェーイ！」だ。

若干地味ながら、AshのトリックのベースとなっているKickFlip。この場合はボードを360度回転させるという、最も基本となる技だ。

コレもAsh自慢のハデハデトリック。ボードを斜め軸（←ここがポイント）で激しく回転させたあと、キックポーズでキメる。非常に気持ちのイイ技だぞ！

右バンクではF/S（フロントサイド）となるが、左バンクではB/S（バックサイド）になる180KickFlip。バンクでフロント入力することで繰り出せるぞ。

Ash固有トリック（ジャンプ台）

入力方法	グレード	トリック名	特徴
右ロール＋バック(or左ロール＋バック)	D	One Foot	身体を反りながら前足を抜く
	C	F/S 180 Kickflip	F/S180しながらKickflipする
	B	F/S 180 Super Late Shove-it	F/S180しながら空中でボードを何回転もさせる
	A	360 Kickflip to 360 Late Shove-it	360度のKickflipから360度のLate Shove-it
	S	Super Impossible	足で回転させたボードをつかみ、さらに手で回す
右ロール＋バック(or左ロール＋バック)	D	Double Kickflip	ボードをロール軸に2回転させる
	C	BeBe Happines	回転して体が後ろを向いたときにイェーイポーズ
	B	Pop Flip to Mute	Ollieしながらボードを回転させMuteする
	A	Super Finger Flip	両足を開いて股下でボードを手で何回転もさせる
	S	Varial Karate Air	ボードを斜め軸で激しく回転させた後、キックポーズ
右ロール→左スライド(or左ロール→右スライド)	E	“T”	自分の体で英文字「T」を表現する

Ash固有トリック(バンク)

入力方法	グレード	トリック名	特徴
フロント	C	360 Kickflip	Kickflipしたボードを360度回転させる
	B	Double Kickflip	ボードをロール軸に2回転させる
	A	F/S 180 Kickflip（右側バンク時）	右バンクでF/S180しながらKickflipする
	A	B/S 360 Kickflip Varial（左側バンク時）	左バンクでB/S180しながらKickflipする

キャラクター半固有トリック(ジャンプ台)

入力方法	グレード	トリック名	特徴
右ロール→右スライド	E	F/S 180 Method	F/S 180しながらMethodする
	D	F/S 360 Method	F/S 360しながらMethodする
	C	F/S 540 Method	F/S 540しながらMethodする
	B	F/S 720 Method	F/S 720しながらMethodする
	A	F/S 900 Method	F/S 900しながらMethodする
	S	F/S 1080 Method	F/S 1080しながらMethodする
右ロール→左スライド	E	B/S 180 Method	B/S 180しながらMethodする
	D	B/S 360 Method	B/S 360しながらMethodする
	C	B/S 540 Method	B/S 540しながらMethodする
	B	B/S 720 Method	B/S 720しながらMethodする
	A	B/S 900 Method	B/S 900しながらMethodする
	S	B/S 1080 Method	B/S 1080しながらMethodする
左ロール→右スライド	D	F/S 360 Indy	F/S 360しながらIndyする
	C	F/S 540 Indy	F/S 540しながらIndyする
	B	F/S 720 Indy	F/S 720しながらIndyする
	A	F/S 900 Indy	F/S 900しながらIndyする
	S	F/S 1080 Indy	F/S 1080しながらIndyする
左ロール→左スライド	E	B/S 180 Indy	B/S 180しながらIndyする
	D	B/S 360 Indy	B/S 360しながらIndyする
	C	B/S 540 Indy	B/S 540しながらIndyする
	B	B/S 720 Indy	B/S 720しながらIndyする
	A	B/S 900 Indy	B/S 900しながらIndyする
	S	B/S 1080 Indy	B/S 1080しながらIndyする

キャラクター半固有トリック(バンク)

入力方法	グレード	トリック名	特徴
右スライド（右側バンク時）	D	F/S 360 Method	F/S 360しながらMethodする
	B	F/S 540 Method	F/S 540しながらMethodする
	S	F/S 720 Method	F/S 720しながらMethodする
左スライド（右側バンク時）	D	B/S Alley-Oop 180 Method	B/S Alley-Oop180しながらMethodする
	B	B/S Alley-Oop 360 Method	B/S Alley-Oop360しながらMethodする
	S	B/S Alley-Oop 540 Method	B/S Alley-Oop540しながらMethodする
右スライド（左側バンク時）	D	F/S Alley-Oop 180 Method	F/S Alley-Oop180しながらMethodする
	B	F/S Alley-Oop 360 Method	F/S Alley-Oop360しながらMethodする
	S	F/S Alley-Oop 540 Method	F/S Alley-Oop540しながらMethodする
左スライド（左側バンク時）	D	B/S 360 Method	B/S 360しながらMethodする
	B	B/S 540 Method	B/S 540しながらMethodする
	S	B/S 720 Method	B/S 720しながらMethodする
フロント	E	Kickflip	ボードをロール軸に1回転させる
	D	Kickflip to Mute	Kickflipの後、Muteする
	S	Hyper Kickflip	ボードをロール軸に激しく回転させる

Keith

●本名:Keith Frehly●性別:male●身長:177cm●体重:69kg●血液型:O●年齢22●スポンサー:AD ONE

比較的地味な風貌とキツめの顔から、女の子にはあまり使われない悲しいKeith。しかしトリック自体はハデなものが豊富で、MethodやMute系のトリックこそAshと共通する技が多いものの、Keithならではの要素は数多い。なかなか通好みの魅力を秘めたキャラといえるだろう。

デザイナーからひとこと

Keithは開発の前半に固まったキャラクターです。ただ、ブーツがスケーターファッションとの違和感を感じるかもしれない点が不安でした。その不安も画面に表示されたときから問題ないと判断しましたけど。

モーション的にもダイナミックでSランクの技だけあって見応え十分なDouble Kickflip to Front Kick。入力は難しい。

2つしかないバンクでのフロント入力による固有トリックの1つ。前足で地面を蹴ってジャンプし、ボードをStalefishでつかむという荒技だ。

回転しながらプレイヤー側に向いたときにカモーンポーズをする「Come On!」。

Doble Kickflip to Front Kickとは逆で、ボードをかかとで蹴り上げてつかむDoble Kickflip to Heel Kick。大した違いではないので狙って出す必要はない。

Keithの体を張ったトリックの1つがコレ。後ろ足を後方に伸ばしながら手でボードを回すという技。同じ入力でもグレードSの技とは全く違う内容なのだ。

入力方法	グレード	トリック名	特徴
Ash固有トリック(ジャンプ台)			
右ロール+バック(or左ロール+バック)	D	No Comply	前足を外してOllieする
	C	Double Inward Heelflip	内側にHeelflipして2回転させる
	B	F/S 180 Double Kickflip	F/S 180しながらDouble Kickflipする
	A	Super Inward Heelflip	内側にHeelflipで何回転もさせる
	S	Double Kickflip to Heel Kick	Double Kickflipしたボードを、かかとで蹴り上げてつかむ
右ロール+フロント(or左ロール+フロント)	D	360 Late Shove-it	空中でボードを360度回転させる
	C	Come On!	回転して体が後ろを向いたときにカモーンポーズ
	B	B/S 180 Ultra Late Shove-it	B/S180しながら空中でボードを激しく回す
	A	Benihana to Handflip	後ろ足を後方に伸ばしながら手でボードを回す
	S	Double Kickflip to Front Kick	Double Kickflipしたボードを、つま先で蹴り上げてつかむ
右ロール→左スライド	E	"R"	自分の体で英文字「R」を表現する
Ash固有トリック(バンク)			
フロント	B	Double Inward Heelflip	内側にHeelflipで2回転させる
	A	No Comply to Stalefish	前足で地面を蹴ってジャンプし、ボードをStalefishでつかむ

入力方法	グレード	トリック名	特徴
キャラクター半固有トリック(ジャンプ台)			
右ロール→右スライド	E	F/S 180 Method	F/S 180しながらMethodする
	D	F/S 360 Method	F/S 360しながらMethodする
	C	F/S 540 Method	F/S 540しながらMethodする
	B	F/S 720 Method	F/S 720しながらMethodする
	A	F/S 900 Method	F/S 900しながらMethodする
	S	F/S 1080 Method	F/S 1080しながらMethodする
右ロール→左スライド	E	B/S 180 Method	B/S 180しながらMethodする
	D	B/S 360 Method	B/S 360しながらMethodする
	C	B/S 540 Method	B/S 540しながらMethodする
	B	B/S 720 Method	B/S 720しながらMethodする
	A	B/S 900 Method	B/S 900しながらMethodする
	S	B/S 1080 Method	B/S 1080しながらMethodする
左ロール→右スライド	D	F/S 360 Tail Grab	F/S 360しながらTailGrabする
	C	F/S 540 Tail Grab	F/S 540しながらTailGrabする
	B	F/S 720 Tail Grab	F/S 720しながらTailGrabする
	A	F/S 900 Tail Grab	F/S 900しながらTailGrabする
	S	F/S 1080 Tail Grab	F/S 1080しながらTailGrabする
左ロール→左スライド	E	B/S 180 Tail Grab	B/S180しながらTailGrabする
	D	B/S 360 Tail Grab	B/S360しながらTailGrabする
	C	B/S 540 Tail Grab	B/S540しながらTailGrabする
	B	B/S 720 Tail Grab	B/S720しながらTailGrabする
	A	B/S 900 Tail Grab	B/S900しながらTailGrabする
	S	B/S 1080 Tail Grab	B/S1080しながらTailGrabする

入力方法	グレード	トリック名	特徴
キャラクター半固有トリック(バンク)			
右スライド(右側バンク時)	D	F/S 360 Method	F/S 360しながらMethodする
	B	F/S 540 Method	F/S 540しながらMethodする
	S	F/S 720 Method	F/S 720しながらMethodする
左スライド(右側バンク時)	D	B/S Alley-Oop 180 Method	B/S Alley-Oop180しながらMethodする
	B	B/S Alley-Oop 360 Method	B/S Alley-Oop360しながらMethodする
	S	B/S Alley-Oop 540 Method	B/S Alley-Oop540しながらMethodする
右スライド(左側バンク時)	D	F/S Alley-Oop 180 Method	F/S Alley-Oop180しながらMethodする
	B	F/S Alley-Oop 360 Method	F/S Alley-Oop360しながらMethodする
	S	F/S Alley-Oop 540 Method	F/S Alley-Oop540しながらMethodする
左スライド(左側バンク時)	D	B/S 360 Method	B/S 360しながらMethodする
	B	B/S 540 Method	B/S 540しながらMethodする
	S	B/S 720 Method	B/S 720しながらMethodする
フロント	E	F/S Stalefish (右側バンク時)	右バンクでStalefishする
	D	Heelflip	かかとを使ってボードをロール軸に1回転させる
	C	Double Heelflip	かかとを使ってボードをロール軸に2回転させる
	S	Super Inward Heelflip	内側にHeelflipで何回転もさせる
	E	B/S Stalefish (左側バンク時)	左バンクでStalefishする

特別企画 第2回 悩めるスケーターを救え!

ここは「トップスケーター」に関する素朴な疑問にズバリ答えるコーナーだ。

Q なかなか"COOL COMBO"をつなげられません何か良いアドバイスを!

A "COOL COMBO"はトリックを出してから1.5秒以内に次のトリックを出さないとダメなんだ。それとバンクからバンクへ連続トリックを出してもダメなんだ。バンクでトリックメイクしたら今度はジャンプ台へ、というように違ったトリックメイクポイントへつなげてやろう。

Q "COOL COMBO"が出るはずなのに出ません。やり方が間違ってるのかな?

A トリックメイクしてから1.5秒以内にトリックをつなげても、途中でよろけるとそこまでの"COOL COMBO"はキャンセルされてしまうんだ。つまり、障害物や壁に接触するとダメってことだね。それと芝や水たまりに入ると減速するから1.5秒に間に合わないから要注意だね。

Q 入力によって得点に差があるのは知ってるけど、どの入力がいちばん高得点なの?

A 答は簡単。考えてみればわかるように、スライド+バックのMisty系トリックが最も高得点になるんだ。なぜかって?それは2系統の入力を同時に入力しなければならないから。バックやフロント入力、あるいはスライドのように1系統だけの入力よりも遥かに難しいぞ。

Q 今、ハイスコアを取ることに燃えてます。大会とかやらないんですか?

A フフフ。実は全国規模の大きな大会を極秘に計画中です。まだ具体的なことはいえないけど、もしこのまま話が順調に進めばすぐにでも誌面で発表するのでお楽しみにね! これまでのゲーム大会にない感じのイベントになるはずだから、全国のスケーター諸君は特訓しておいてくれよ!

OFFICIAL CORNER AM2研 EXPRESS WEEKLY Vol.56

PRESENTED by SEGA

AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

人気急上昇中のAM2研サウンドチーム光吉くん。今回は、そんな彼をもっと知りたい人にオススメするボーカルサウンド集を一気に公開／ 道場情報もチェック／

CONTENTS

光吉猛修ボーカル作品のすべて

いよいよ6月18日に発売される、ジャワティバトル甲子園テーマソング「君がいない夜」。今回はこれを記念して、光吉猛修のボーカル作品を一挙公開。ファンなら全部集めるべし／

サタマガ読者にはすっかりお馴染みの光吉くん。AM2研サウンドセクション所属のセガ社員でありながら、ボーカリストとして数々のCDをリリースしている。

下に紹介したCDは、光吉ボーカルが収められているものばかり。どれも印象深いものなのだが、最もインパクトが強かったのは、「デイトナUSA」だろう。

この全曲リストをざっと眺めた光吉氏は、サタマガ編集部に対して次のように語ってくれたぞ。

「レコーディングの回数などを振り返ると、かけた時間のわりには、意外とリリースしていないなあ、というのが本当のところですね。でも、問題はリリースした枚数ではなく売れた枚数ですよ／ これからも中味の濃い、良質のCDを出して行きたいと思いますので、皆さん買ってね／」とのこと。これからも期待大だね。

Virtua Fighter 最強の戦士

収録曲：Giant Swing Forever他

初ボーカル／

初めてボーカルをフィーチャーしたアルバム。ボーカル曲はキャラセレクトとウルフのテーマのみ。特にウルフの曲「ジャイアントスウィングフォーエバー」はインパクト抜群。歴史に残る名曲と言えよう。

DAYTONA USA (含むサターン版)

収録曲：Let's Go Away他

歴史的名作

イヤでも耳にこびり付いて離れない、あの「♪デイトーナー」のフレーズ。隠しBGMのメロディも隠しとは思えないほどメロディアス。サターン版ではゲーム中にカラオケが流れる裏技もあったよね。

Fighters MEGAMiX Sound Tracks

収録曲：レンタヒーロー

カラオケが熱い／

メガミックスで光吉氏がボーカルを勤めているのは1曲のみ。でもこれほどの大サービスは、そうそうないだろう。なんせその1曲が「レンタヒーロー」のテーマソングなんだから。泣けるよね。

Virtua Fighter2 「Dancing Shadows」

収録曲：Believe In Love他

セガカラで歌え／

鈴木裕プロデュース、CGポートレートシリーズの原曲にもなった、異色のイメージボーカルアルバム。どの曲も非常にノリがよい。この中で、ジャッキーのテーマソングだけがセガカラに収録されている。

Virtua Fighter3 「On The Vocal」

収録曲：Alone他

意外にイケル／

ゲーム中に流れているBGMをアレンジし、さらにボーカルをフィーチャーしたアルバム。どの曲も違和感なく、かつカッコよくアレンジされている。ジャケットはVF3デザインチームの小島みか制作によるもの。

Virtua Fighterアニメ 「愛が足りないぜ」

C/W Solitude

ついに主題歌／

アニメ「バーチャファイター」の主題歌に起用され、とうとうテレビに進出。テレビでこの曲が流れた瞬間、涙した光吉ファンは数知れずという、記念すべきシングルCD。セガカラにも収録されているので、唄うべし。

Virtua Fighter3 「君がいない夜」

C/W 蜃気楼の彼方

もうすぐ発売／

ジャワティバトル甲子園のテーマソングとして、「On The Vocal」の中からもっともメロディアスな曲をシングルカット。決勝などの大きな大会で流れる予定。原曲は、実は裏技でしか聴くことができないアドバタイズBGM。

ビクトリーゴール'96 ビクトリーゴール'96

収録曲：未来へと続く空他

なんとサッカーも／

サターンソフト「ビクトリーゴール'96」のオープニングとエンディングテーマを熱唱。他人の曲を唄うのが初めてであれば、作詞も初の試みだったという。サントラCDにはカラオケも収録されているぞ。

バーチャファイター 新道場

ランキングバトルもヒートアップ！

全国バーチャファイター新道場情報！

さっそく、各道場の結果を振り返ってみよう。

まず北海道道場。ススキノラウに代わってトップに君臨するのはENO。宮城道場はいつもの3名が安定、東京道場はアニアキがトップをキープ。静岡道場ではバック・ブリ夫が"嵐"を押さえつけ、愛知道場では、たまじいが安定した強さを見せつけている。大阪道場は何と上位陣が総入れ換えとなり、目が離せない展開。広島道場はNAOがしまちゃん、学ランカゲを押さえつける一方、福岡道場は安定の上位陣。切り崩せるか？　各自、腕を磨いて上位に食い込め！

バーチャファイター新道場とは？

「バーチャファイター新道場」とは通称で、正式には「セガ道場」のバーチャファイター部門のことをさす。全国各地に設置されたセガ道場の一部門で、VF関連の各種イベントを行っているが、前身は「VF2」のリリースと同時に発足した「W.F.T」で、これが発展したものが「セガ道場」だ。道場では毎月定期的に行われるランキングバトルなどの他、3on3チームバトル、初心者講習会などのイベントも行っているぞ。また、「セガ道場」では今後はVFに限らず様々なイベントを行っていく予定だ。今後の活動にも注目しよう。

北海道本部道場（ハイテクセガ・ススキノ）

北海道札幌市中央区南5条西5丁目
TEL：011-532-9055

ランキングバトル

RING NAME
1位：ENO
2位：Y.T
3位：エンジェルラウ

今月のこの人は強い！

イベント情報：ランキングバトルいよいよ開幕！　挑戦者随時募集中！

怒濤の攻めで1位になったENO！　次回も王座を守れるか？

宮城本部道場（ハイテクセガ・仙台）

宮城県仙台市青葉区中央1-8-3　AKビルB1F
TEL：022-267-1834

ランキングバトル

RING NAME
1位：爆発ウルピョン
2位：YASカゲ
3位：組長

5回連続王座死守！

イベント情報：今回も上記御三方に軍配が……。次回は、ぜひこのランキングに変化がほしいぜ！

やべ〜っ byチクバイ　などと言って次回も決める人ダヨナ〜。

東京本部道場（ハイテクランドセガ・秋葉原）

東京都千代田区外神田1-10-9
TEL：03-5256-8123

ランキングバトル

RING NAME
1位：アニアキ
2位：小嵐モン二郎
3位：セガール

第25回優勝は、アニアキ！

イベント情報：バトル甲子園東京第一エリア大会が、7/6に東京本部道場で開催されるぞ！

V4のアニアキは既にバトル甲子園の予選を突破。期待大だ！

静岡本部道場（セガワールド・静岡）

静岡県静岡市七間町4
TEL：054-252-3591

ランキングバトル

RING NAME
1位：バック・ブリ夫
2位：ゲームセンター嵐
3位：ジイム

"嵐"散る！

イベント情報：6/15ランキング戦高ランカーには名誉ある呼称を授与。挑戦者受付中！

背後投げの後は、大ダウンが入らないので気を付けましょう（立ちしゃがみ共）。

愛知本部道場（ハイテクランドセガ・金山）

愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2
TEL：052-323-0121

ランキングバトル

RING NAME
1位：たまじい
2位：はらませラウ
3位：今池ジャッキー

遂に登場！当道場の超常連

イベント情報：好評開催中のランキングバトルは、毎月第2、4土曜15時より。

桜井智のおっかけをやってます。僕はぐあい悪いです（今池ジャッキー）。

大阪本部道場（ハイテクランドセガ・AMシアター）

大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビルB1F
TEL：06-647-0716

ランキングバトル

RING NAME
1位：最弱アオイ/アラキ
2位：3番線ウルフ/戦闘員ジャッキー
3位：ヨドリバジャッキー/猫ジャッキー

今月のこの人は強い！

イベント情報：7/6関西第一エリア大会決勝、7/13アポロVFトーナメント、7/21池袋サラ・ブンブン丸アポロVF100人組み手セカンド。

波乱！　上位総入れ換え（左）アラキ、（右）最弱アオイ。目を閉じて、目指すはダブルランクイン！

広島本部道場（広島GIGO）

広島県広島市中区本通3-5 せらかく本道ビル
TEL：082-541-6345

ランキングバトル

RING NAME
1位：NAO
2位：学ランカゲ
3位：しまちゃん

次期師範代候補の面々！

イベント情報：毎週日曜日、ランキングバトル開催！　第2、4土曜、VF3広島師範代によるイベント予定！

セガ公認チームバトルで優勝した岡大50の面々。中国地区最強候補

福岡第一本部道場（天神GIGO）

福岡県福岡市中央区大名2-1-56
TEL：092-741-6412

ランキングバトル

RING NAME
1位：DALっち
2位：ヤナガジャッキー
3位：PKアキラ

天神地区からこんにちは

イベント情報：ランキングバトルは、5/25、6/15、6/29

DAL改めDALっちに。「っち」は、たまごっちの「っち」です。

バーチャファイター新道場で行われるイベント

ランキングバトル

毎月定期的に行われている大会で、その店のナンバー1を決定する大会。大会優勝者は地元ナンバー1プレイヤーとしてその存在が知られることになる。全国大会の上位に名を連ねるプレイヤーは、こうした大会にも頻繁に参加しているのだ。起こせ、下克上！

チームバトル 3on3

現在盛り上がりを見せているのが、このチームバトル。3人で1つのチームを作り、剣道の団体戦のように試合を進めていく。チームメンバーの総合力が問われるのはもちろん、試合の順序や相手との相性なども勝敗に大きく関わり、より戦略的な攻めが必要となる。熱いぞ！

ギャルゲーが山のように出るアツい季節がやってくる。みんな裏技を頼むで！

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技a GO! GO!

今週は女の子いっぱい、夢いっぱい。
アーケード版からギャル度が数百倍パワーアップしたゲーム天国、
プレイした人必見のナデシコの裏技を紹介しちゃおう。

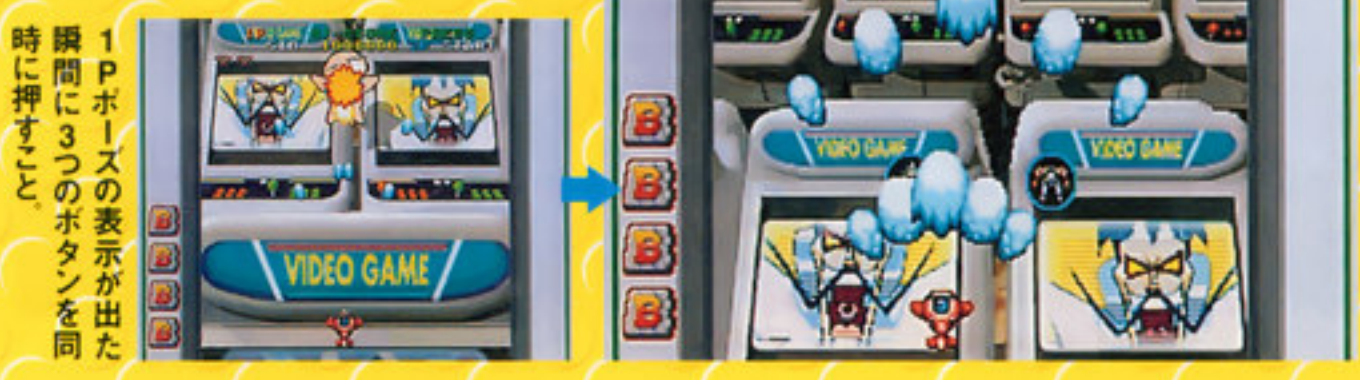
イラスト／Jerry

1級 ゲーム天国
難易度の高さもふっ飛ばす フルパワーアップでガンガン進め!

宮城県／ミツルクン

見た目の可愛さとは裏腹に難易度の高いゲーム天国。ステージ間のデモが見たい人、結末が気になる人はこのお手軽コマンドを使って楽に進んじゃおう。ただし、タイミングがシビアなのでコマンドはボタン連射で何度も入力してみてね。

★ポイント★
ゲーム中にポーズをかけて L+X+下を同時に押す

1Pポーズの表示が出た瞬間に3つのボタンを同時に押すこと。

2級 ゲーム天国
クリアしなくても回想できる ボタン3つで簡単記憶操作

北海道／林　直人クン

ステージが進むごとに出るデモシーン。進んだステージまでのデモはオプションの回想モードでいつでも見られるのは知っているよね。そこでゲームが進まなくても、すべての回想モードが見られる便利コマンドを紹介するよ。

★ポイント★
オプションの回想モードで L+X+下を同時に押す

回想シーンで3つのボタンを押すだけで回想モードが完成。

3級 機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～
ハッピーエンドを迎えたあとは オプションでお楽しみ

神奈川県／神崎　浩孝クン

艦内で繰り広げられる恋愛ストーリー。彼女達と恋愛したあとはおまけモードの「?」が開いていく。気になるおまけ1、おまけ2の内容を紹介だ。

★ポイント★
女性クルーとハッピーエンディングを迎えると、クリアした人数でおまけモードの「?」が開いていく。

おまけ1

クリアした女性クルーたちの感想と、2人目クリアまでのおまけモードが楽しめるよ。

クリアした女性クルーの感想が聞ける　女性クルーのサターン版に出演した感想などが聞ける。音声のみなのでボリューム大でね。

1人クリア　ハイスコアアタックモード
戦闘のみが続くモード。お馴染みゲキガンガーも登場する。ハイスコアを競え!

2人クリア　ゲキガンガーシナリオ
TV版の12話「あの忘れえぬ日々」をパロった「ゲキガンガーシナリオ」が楽しめる。

おまけ2

クリアした女性クルーのエンディングが見られるぞ

ユリカのエンディング。思い出を振り返ってみよう。

3人以上クリアすると……
「おまけ1」に追加されたように、3人クリア、4人クリアそれぞれの隠しモードが現れる。何がでるかは秘密だよ。

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記のあて先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。締め切りは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

ゴーゴーガール特級	サターンソフト2本
ゴーゴーガール1級	サターンソフト1本
ゴーゴーガール2級	図書券3,000円分
ゴーゴーガール3級	図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

あてさき　〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係まで

SEGA SATURN SOFT REVIEW

発売前ソフトプレイ
気になるソフトは要チェック!!

セガサターンソフトレビュー

6月14日〜6月20日

きたきたきたぞー、ソフトラーッシュ!! 良作ズラリ勢揃い。まずはかる〜く8本一気にソフトレビューだ!! いっくぜ〜。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまで、購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員
●櫛田理子
●青山ようこ
●出口かおり
●鈴木あつこ
●稲垣美緒

もうすぐアメリカではＥ３という、ゲームなどの大きな見本市が開催される。昨年はセガ・オブ・アメリカの動きが派手だったが、今年はどうだ？（櫛田）

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員
●池袋サラ
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン
●MAN次郎
●ロンドン小林

久しぶりのロンでっす！ 半年休んだら、４年モノの脂肪10kgがなくなりダイエット成功（うそ）。ただ一瞬で戻りそうな気も……。暴飲暴食万歳。（ロンドン）

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員
●TETSU
●綱島不二屋
●ジャムおじさん
●うまのすけ
●高坂亮一／他

対戦格闘をこよなく愛するうまのすけッス。いまは暇を見つけてはセイヴァーの対戦にいそしんでおります。安くなったら基板でも買おうかな。（うま）

発売予定ソフト

沙羅曼蛇 デラックスパック プラス

6月19日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	難
平均点	7.66

●コナミ
●5,800円（全年齢推奨）
●SHT（シューティング）
●沙羅曼蛇2のみ無限コンティニュー制 他はコンティニューなし
●1人〜2人用（協力）

今、伝説が蘇る！
シューティング史に残る名作3タイトルが１パッケージになってサターンに復活！

前回好評だった、オリジナルムービーもある。

Vol.21 106Pへ

グラディウスパックとご一緒に

現在のサターンを引っ張るソフトが形成する新しいサターンらしさと、自分のセガサターン像とのギャップを寂しく思う人たちにとっては、アーケードの移植が本来のイメージだとするのも短絡的。だが、沙羅曼蛇のような硬派なタイトルが待ち望まれているのは確かだ。当時のテクがかなり通じる再現度が嬉しい。歴史を振り返ると、去年の作品だというのに、前２作との代わり映えのなさが見て取れる「２」が惜しい。懐かしさだけでなく、沙羅曼蛇の名にふさわしい続編が待たれることを、懐ゲーパックが教えてくれる。（櫛田）

7

やっと完全版が遊べるっ！

X68版は遅くてだめで、ファミコン版は別のゲームだし、PCエンジン版はしゃべんないし、と泣かされ続けた「沙羅曼蛇」の完全移植版に「ライフフォース」が付いてるだけで、もうあたしゃ即買いますわって感じ。いざやってみると、完全にパターンを遂行しないと鬼のごとく厳しいゲームなので、今どきのプレイヤーさんにはかなりツライ。はっきりいって趣味で買いたい人以外はオススメしないです。でも、ドラゴンの無敵とかちゃんと移植されているので、裏技探しはアツそう。あと、「２」は別に……おっといかんいかん。内緒。（ガイア）

8

オプザポゥ！（に聞こえる）

発売年が大きく離れた新作と旧作という異色の組み合わせが面白い。オレ世代の人間が気になるのは当然旧作のほう。コナミ独特のクリアな音色と、ゲーセンの隅から聞こえていた甲高い合成音声が完璧に再現されているのがとにかく嬉しい。アルゴリズムも（記憶に間違いがなければ）まったく同じで、当然テクニックが通用する。珍品（?）「ライフフォース」もいい味出してるし。新作のほうは、シリーズとは切り離して考えたほうがしっくりくるかも。こちらも完成度が低いわけではないのでご安心を。（TETSU）

8

AI囲碁サターン版

7月11日発売

使用サンプルの完成度	90%
難易度	難
平均点	7.0

●アスキーサムシンググッド
●6,800円（全年齢推奨）
●TAB（囲碁）
●バックアップ（3コ・108ブロック）
●1人〜2人用
●シャトルマウス対応

君はAIに勝てるか!?
AI搭載の囲碁ソフトが登場。パソコン版からの移植だが、ヒント機能が強化されている。

レベルはもちろん、いろいろな設定が可能。

Vol.15 93Pへ

超ムズ〜！

初めて囲碁をやった私には、一番やさしい難易度でベリーハードなみ（笑）。ヘルプに頼りまくっても勝てなくて投了です。でも、人に聞いたりヘルプとか相手（コンピュータ）の打ち方を見ながらプレイすれば、何とか負けの差を縮めることくらいはできます。初心者でも、定石とかの本を片手に見つつ、気長にプレイできるのなら、囲碁の上達にはいいと思うな。コンピュータの思考時間も気にならないから、上級者でも手応えがありそう。本格的に囲碁をやりたい人＆広い意味で戦略シミュレーション好きな方に。（美緒）

7

本気で覚えて本気で遊ぶべし

将棋やオセロよりも敷居が高いと思われがちな囲碁ですが、そんなことはないんですヨ！ ……うそでーす、やっぱわかんねーよ！ とか思いつつ、ルール書片手にジックリやってみました。で、結論ですが、囲碁を知っている方には、コレ、オススメだと思います。パソコン版で定評のあった作品の移植だし、型を外してくるところなどもシブい。ただ、あまりに硬派で簡素な作りゆえ、囲碁を知らない初心者には勝てないわ、攻め方が学べないわで厳しいかな。ただ、本気で強くなろうと思うなら、こういう作りこそいいのかも。（ロンドン）

6

渋めのセンスが光る

思考系のゲームは、難易度を上げるとCPUの思考時間が長くなるので、そこそこの難易度でプレイすることが多い。本作は、思考時間がスピーディで、テンポ良く囲碁を楽しむことができる。もう少しカラフルな石や、碁盤で楽しみたい気持ちもあるが、純粋に囲碁を楽しむならこれで十分だろう。初心者向けの定石モードや詰め碁モードなどはないが、次の一手を知るヘルプ機能が無制限に使用できるので勉強になるかも。実戦テクニックを磨きたいなら、かなり強力な思考ルーチンを持った本作はなかなかのオススメだ。（綱島）

8

※「AI囲碁サターン版」は7月11日に発売日が変更になりました。

発売予定ソフト / 女性ユーザーズ / ハイローラーズ / ゲストライターズ

PGA TOUR 97

6月20日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 5.66

●EAV
●5,800円(全年齢推奨)
●SPT(ゴルフ)
●バックアップ(7コ・336ブロック)
●1人〜4人用

全米トッププレイヤーと対決!
PGAツアー公認の実在コースで、実名かつ実写で登場するプロと対戦ができる!

5種類のゲームモードが楽しめる。

Vol.21　113Pへ

女性ユーザーズ：いまさらの移植という気も……

ショットの際、音声でアドバイスが入るのはなかなかグッド。また、ゴルフセットが選べたり、コースも2カ所用意されているなどプレイヤーを飽きさせない配慮もいいですね。でも、なにしろ遅いのよ!! 打つ指示を与えてから5秒もロードされたら気がそがれるよ。とにかく何かにつけロードだもん。ヘタするとプレイ時間よりロード時間のほうが多い。あとスイングメーターのベストショット帯がやや信頼性に欠けるかな。特にパット。球筋が合ってるのに、あと3フィートってとこから3打かかるってのは何だか悲しいわ。（かおり）

5

ハイローラーズ：音声は楽しめた

ナイスショットで飛距離が伸びた時や、パッティングでギリギリカップに入らなかった時に、選手の派手なリアクションや実況でプレイを盛り上げてくれる。これがなかなか、気持ちイイ。でも肝心のゲーム部分に問題あり。球筋や、バンカーショット、そしてラフからのショットのビジュアルがあっさりしすぎているので、脱出に成功した時の嬉しさが半減する。また、もう少しグリーンの芝目を読みやすくとか、風速を目で確かめることのできる数値的なものも(ゲームならば)充実させてほしかった。あと、1打ごとにあるロード時間が長いのも難。（MAN次郎）

5

ゲストライターズ：面白いのに遅すぎて

スタドラーだのワイスだの、素人のオレでも知ってる名ゴルファーが実名で登場してたり、名門コースを再現するといった、ゴルフゲームとしてのセールスポイントを確実に抑えているのはさすが。戸張捷の実況解説も落ち着いた口調でなかなかいい。しかし残念ながらこのよさが処理の「遅さ」で半壊している。ビューを変えるたびのアクセス、キー入力後アドレスに入るまでの間など、挙げたらキリがない。テンポが上がればもっと面白くなるはずなのに。音声関係の演出がヘタクソなのもマイナス要素かな。惜しい。（TETSU）

7

AMOK

6月20日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.0

●光栄
●5,800円(全年齢推奨)
●SHT(3Dシューティング)
●パスワードコンティニュー制
●1〜2人用(対戦・協力)

360°から迫り来る敵!
惑星AMOKが舞台。プレイヤーはプロの傭兵となり様々なミッションをクリアする。

敵対する2勢力の関係を悪化させるのが目的。

Vol.12　112Pへ

女性ユーザーズ：戦場では己の力だけが頼り

グラフィックはなかなかキレイだし、動きもヨイ。手応えもあり。好きな人には問題ないのでは？ ただ、3Dモノが苦手な人間にはこれらの長所が、かえってツライ。焦点が合わないわ、酔うわ、進めないわ。そこで助かるのが、2Pプレイだ。が、画面分割プレイはかなりキツイ。助け合っているはずなのに、どうも「自分の目の前の敵は自分で倒せ」という雰囲気になってしまう。こうなると分割することで見にくくなるぶん、いっそう悲惨な目に陥ることは必至。戦場では他人に頼れないということを教えてくれてるのかな？（ようこ）

6

ハイローラーズ：静かに楽しい

ネタ的にはよくある、近未来チックな3Dシューティングですな。操作系と動きなんかも、わりとオーソドックスなナニでして。んーむ。遊んでてストレスを感じないし、難易度も適当（ちと難しめ？）で悪くない。“レベルの高い普通”とでも表現するべきか、そんな微妙なピコピコっスわ。「ワーオゥ！」とか叫びながら大げさにひっくり返るような興奮具合はないものの、眉間にシワ寄せたままいつまでも遊び続けるようなゲームですか。画面、システム、バランス、すべてにおいて洗練されたナイスゲーム。ビ〜ン(ヌ)！　（居酒屋）

7

ゲストライターズ：もっとリアリティを

海洋探索型のアクションゲーム。視覚的な雰囲気は二重丸なのだが、操作して見ると、大ざっぱな洋ゲーの世界に当てられる。異常に多い敵弾、ヒット＆アウェイ主体の男らしくないゲーム性、慣性や水圧など皆無の空しい操作感。対戦できるかと立ち上げた2Pモードも、協力してミッションをクリアしていくだけで物足りない。世界設定やムードがバツグンなだけに、もう少し練り込んでほしかった。パスワードによる面セレクトなど、全体的にひと昔前のゲームのテイストが残っているので、懐ゲー感覚でプレイすると吉かも。ロード時間もやや長め。（綱島）

5

わくわく7

6月20日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.0

●サンソフト
●5,800円(全年齢推奨・拡張RAM必須)
●ACT(格闘アクション)
●無限コンティニュー制
●1〜2人プレイ可能(対戦)
●7,800円(拡張RAM同梱版)

SS版オリジナルがてんこもり!
ボーナスくんと最終ボスが使用できる(VSモードのみ)など、オリジナル要素を追加!

選択画面など、一新されてるイラストも満載。

Vol.21　104Pへ

女性ユーザーズ：移植度はバッチリ

見た目やデザインが可愛くて、一見女の子向けに見えるけど、内容はかなり本格的な格闘ゲーム。アーケード版と比べても遜色ないデキ。ただし、家庭用にするならもっと遊べるモードがほしかったというのが正直な感想だね。アーケードモードとVSモードだけでは飽きるのが早いかも。キャラによっては画面の処理が間に合わず、極端にスピードが遅くなるのもちょっと残念な部分かな。でも、まだ内緒だけど、それをフォローするものが入っているので、あまり気にしなくてもいいみたい。拡張RAMを持っているなら買い！　（REI）

7

ハイローラーズ：ゲーム的には○ 処理が甘い

キャラクター、必殺技などどこをとっても無駄に派手……なんですけど、個人的にはこういうの好きですね。見ているだけでも楽しいですし。ただ、拡張RAMを使用して処理落ちするのはいったい何事？とは思いました。ゲーム自体は、他の格闘ゲームにある、よい要素をうまくチョイスして取り入れた感じで、なじみやすく、けっこうやりがいがあるものになっているかと。気になったのはゲームスピードが少々遅く感じられることと、頻繁に行われるローディング。ま、全体的に見れば悪くない、というのが感想かな。（明石家）

6

ゲストライターズ：わくわくする?

まず気になるのが処理落ちの多さ。普通の必殺技を当てても処理落ちしてしまうのだ。フェルナンデスなんか使った時には……。システム面では面白そうな要素が随所にあるのに、その要素が生かしきれていない気がする。通常技や必殺技も攻撃力が高すぎて、かなり大味になっているのもいただけない。そのせいで、このゲームのウリのハラハラアタックの影がかなり薄くなっている。ただでさえ発動が遅すぎて使う機会がないのに。出るのを早くし攻撃力を下げるなどして、もっと使う機会を増やしたほうがよかったのでは。（うま）

5

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

ソニック ジャム

6月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 8.33

●セガ
●4,800円（全年齢推奨）
●ACT（アクション）
●制限コンティニュー制
●1人～2人用（同時）
●セガマルチコントローラー対応

みんなの人気者ソニックの登場!
ソニック「1」「2」「3」「ナックルズ」が1つになって待望の登場。難易度設定もうれしい追加。

ソニックワールドでは様々な資料を見られる。

Vol.21 26Pへ

ドリカムの人の曲だ

90年代のはじめに全世界を疾走し、16ビット機がなし得た夢の結晶であり、セガらしさの象徴であるソニックシリーズ。その時代の空気ごと保存しようとするスタイルと、難度を選択することでゲームをダイジェスト的に遊べる工夫。そしてテレビコマーシャルのムービー集など、資料的価値が盛り込まれている点で満足度は非常に高い。社会現象となった事実なども収録されていれば、さらに面白かったと思う。価格もかなり良心的。32ビット機の可能性を示した「ナイツ」の後の発売でも、決して安直に思えない姿勢に好感を覚える。（櫛田）

8

やっぱりセガの顔はコイツでしょ!

ソニック4部作をまとめるというアイデア自体はまぁアリガチですが、そこは詰めの高さでは定評のあるソニックチーム。単なる完全移植にとどまらず、「1」ではスピンダッシュ、「2」ではセーブ機能追加などなど、コダワリのフィーチャーがてんこ盛りです。「3」と「ナックルズ」で見せるマップデザインの妙なんか、今でも2D横スクロールアクションもののお手本でしょう。とは言いつつ、一番気になるのがソニックワールドで垣間見せる"次代の（3D?）ソニック"。未完成なぶん、年末の最新作に期待したいデキです。（ロンドン）

8

ソニック万歳!って感じ

ソニックがサターンで動いたという記念すべき出来事にまずは拍手喝采。メガドラの名作4本にソニックワールドという新要素や、途中セーブといったさまざまな機能も加えられ、これで文句をいったらバチが当たる。メガドラ時代を懐かしむもよし、まったくの新作として迎えるもよし。しかも4800円じゃ、これは買うしかないでしょ。個人的にはいちばん軽快な「2」がオススメだけど、時間があるなら「3＋ナックルズ」を3匹のキャラ全員でクリアしてもらいたいね。年末の新作にも期待しようぜ。（TETSU）

9

ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R

6月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.66

●メディアリング
●6,800円（全年齢推奨）
●RAC+RPG（レース）
●バックアップ（3コ・385ブロック）
●1人～2人用（対戦）

なんでもありシリーズ最新作!
レーシングゲームの枠を超えたゼロヨンチャンプに最新作が登場。今度も燃えるぞ！

一見、RACとはかけ離れた画面だけど……。

Vol.18 105Pへ

レースゲームと思うなかれ

メインタイトルのゼロヨンレースよりも、恋愛シミュレーションやミニゲームのほうがメインなのね。大昔にPCエンジン版でこのシリーズやった時はもっと硬派だった気もするけど、ま、いっか。で、その数種類あるミニゲームがいろいろ楽しめるんだけど、逆にストレスになることも。ミニゲームでお金を集めることになるせいで、前半はダラダラした展開になりがちだしね。それにパートナーとの親密度も、チューンナップに関ってくるとなるとねぇ。車のパーツが揃ってくるとセットアップも楽しいんだけどね。（かおり）

6

グラフィックはいいけど……

一応、初代PCエンジン版からプレイしているので、懐かしい臭いがプンプンしますな。シフトチェンジに命をかけるゼロヨンのアツさはグレードアップして継承されてますわ。グラフィックがキレイになって、もう言うことなしっていうか。エグゾーストノートも雰囲気いいし、アルバイトなどのミニゲームも懐かしい感じッス。でもなー、なんか盛り上がりに欠けるんだよなー。何より困ったのが、ストーリーモードでの移動。「前に進む」「次に」と地名だけじゃ、インターフェイスとしてかなり不親切では？（ガイア）

6

いかにも"ゲーム"という作り

派手さはないものの、レース、RPG、ミニゲーム、果てではサウンドノベル（これが妙に本格的）まである混在感は、いい意味でいかにもゲームゲームした作り。アドベンチャー部分の恋愛要素は作りが浅い感もあるけど、本筋（ゼロヨンレース等）の難易度に影響するほどタイトじゃないのは正しいと思う。ストーリーモードは要所の小目標と期間設定で、最後までダレずに楽しめるし、最初は面倒と感じる資金稼ぎも"地道なバイト"と"効率良く稼げるイベント"で、うまくメリハリがついている。手堅く遊べる一作だ。（ジャム）

8

マジカルドロップⅢ ～とれたて増刊号～

6月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 8.0

●データイースト
●5,800円（全年齢推奨）
●PUZ（パズルゲーム）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）

あらゆる意味でパワーアップ!
人気パズル、マジドロⅢ。全部で4つのモードなど充実した内容で、早くもサターンに登場！

使用できるキャラは、全部で16人＋α。

Vol.20 116Pへ

取って投げて……あれ?

これはパズルというよりアクションね。操作が苦手で今まであまりやらなかったんだけど、ボタン設定の自由度が高いので、ずいぶんと遊びやすくなっている。また、アーケード版に比べて、ゲームモードが豊富になったり、離したドロップの滞空時間が長くなって連鎖が作りやすい点など、ユーザーのことをよく考えてくれてるって感じ。後付け連鎖の楽しさはやった人にしかわかんないしね。困ることといえば、ボタンの使いすぎでパッドがすぐにダメになりそうとか、けんしょう炎になりそうとか、嬉しい悩みばかり。（ヨッシー）

8

「続編」を出す意味があるってものです

ドロップを並べて消すという基本ルールの上で、さまざまな遊び方が用意されたり、キャラクターごとに対策を考えないと対戦で生き残れなくなったりなど、続編としての価値は高い。開発者の意気込みが感じられます。あえて難を言うなら、アーケード版との微妙な違い（ドロップの滞空時間が若干長いためか、比較的消しやすい）があることぐらい。すごろくモードのリニューアルは大歓迎なんですが……。個人的に、非常におすすめしたい1本。心地良いスピード感、格闘ゲームに通じるような爽快感をぜひ味わってほしい。（明石家）

8

マジドロ3完全版!?

アーケードからの移植だが、かなりのオリジナル要素が入って大きくパワーアップしている。ただ単にコンピュータと対戦するだけだった"おはなしモード"も、しっかりと全員のシナリオが書かれていたり、サターン版のほうがゲームとしての完成度が高くなっている。"すごろくモード"も簡単になり、かなり遊びやすい。テンポもよく、ストレスなく遊べるゲームになっている。連鎖をしたときの爽快感も十分。また全体的に難易度が抑えられてるから、これまでプレイしたことのない人にもオススメだ。（うま）

8

編集部総評 久々に豊作となった今回。オリジナルは少なめだが、良作が多いのが嬉しい。次回はなんと6ページでお届け。必見!!

「ソニックジャム」を筆頭にゲーマーには嬉しい品揃え。万人向けというには手応えありのものが多いかな。「マジドロ3」なら大丈夫（ようこ）。

今回の選定は微妙。個人的には「ソニック」「沙羅曼蛇」、好みで選ぶなら「ゼロヨン」「わくわく」。でも一番の大穴は「マジドロ」っす。（ロンドン）

本数が多いわりに完全新作が少ないなぁ。とはいえ「ソニック」「沙羅曼蛇」は買って損はない名作。サタコレを押さえてみるのも手かも。（TETSU）

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A·RPG…アクションロールプレイング／S·RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
6月	13日	ウエルカムハウス	6,800円	イマジニア	ADV	
	13日	太平洋の嵐2 疾風の艨艟	6,800円	イマジニア	SLG	
	13日	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	7,800円	イマジニア	SLG	②
	19日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	5,800円	コナミ	SHT	
	20日	サクラ大戦 限定復刻版	8,800円	セガ	ADV	
	20日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	RAC	ハンドル、マルチ
	20日	ソニック ジャム	4,800円	セガ	ACT	
	20日	デカスリート(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	SPT	マルチ
	20日	NiGHTS(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	マルコン
	20日	Dの食卓(セガサターンコレクション)	2,800円	アクレイムジャパン	MOV	②
	20日	AI囲碁サターン版	6,800円	アスキーサムシンググッド	TAB	
	20日	真・女神転生デビルサマナー(セガサターンコレクション)	2,800円	アトラス	RPG	
	20日	PGA TOUR 97	5,800円	EAV	SPT	
	20日	AMOK	5,800円	光栄	SHT	
	20日	ぷよぷよ通(セガサターンコレクション)	2,800円	コンパイル	PUZ	
	20日	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	3,000円	Sada Soft	ETC	
	20日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN(セガサターンコレクション)	2,800円	サンソフト	RPG	
	20日	わくわく7	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	20日	わくわく7(拡張RAM同梱)	7,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	20日	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	5,800円	データイースト	PUZ	
	20日	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	5,800円	徳間書店インターメディア	ADV	
	20日	サターンボンバーマン(セガサターンコレクション)	2,800円	ハドソン	ACT	マルチ
	20日	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説(セガサターンコレクション)	2,800円	バンダイ	ACT	
	20日	マリカ～真実の世界～	5,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	18推
	20日	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション)	2,800円	マイクロキャビン	育成SLG	
	20日	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	6,800円	メディアリング	RAC+RPG	
	27日	mr. BONES	5,800円	セガ	ACT	②、コンビニ販
	27日	ワールド・エボリューション・サッカー	5,800円	アスミック	SPT	
	27日	クライムウェーブ	6,800円	ヴァージンインタラクティブ	RAC+SHT	
	27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	
	27日	羅媚斗(RABBIT)	5,800円	EAV	格闘ACT	
	27日	大戦略 -STRONG STYLE-	6,800円	OZクラブ	SLG	
	27日	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	6,800円	角川書店	RPG	ムービーカード同梱
	27日	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	5,800円	カプコン	QIZ	
	27日	提督の決断III	9,800円	光栄	SLG	
	27日	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	3,000円	Sada Soft	ETC	
	27日	GAME-WARE Vol.5	2,980円	ゼネラル・エンタテイメント	ETC	
	27日	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	27日	トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	5,800円	ナグザット	SPT	
	27日	BREAK POINT	6,800円	パック・イン・ソフト	SPT	
	27日	ムーンクレイドル	6,800円	パック・イン・ソフト	ADV	③
	27日	WILLY WOMBAT	5,800円	ハドソン	ACT	
	27日	政界立志伝～よい国・よい政治～	5,300円	BMGジャパン	TAB	
	27日	はるかぜ戦隊Vフォース	5,800円	ビング	SLG	③
	27日	紫炎龍	5,800円	童	SHT	
7月	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト	5,800円	セガ	格闘ACT	RAM
	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト<拡張RAM同梱版>	7,800円	セガ	格闘ACT	RAM
	4日	だいすき♡	6,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	ADV	
	10日	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春	4,800円	コナミ	ADV	マウス
	11日	★SS JOY PAD AI	3,980円	インテック	周辺	
	11日	同級生2	7,900円	NECインターチャネル	SLG	[illegible],マウス,②
	11日	NHL97	5,800円	EAV	SPT	
	11日	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～	6,800円	ソシエッタ代官山	ETC	
	11日	ドゥーム	5,800円	ソフトバンク	A·SHT	
	11日	BULK SLASH	5,800円	ハドソン	3D·SHT	
	18日	マーヴル・スーパーヒーローズ	5,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	18日	バーチャル・シアター	6,800円	サクセス	ETC	
	18日	サイドポケット3	5,800円	データイースト	TAB	
	18日	悠久幻想曲	5,800円	メディアワークス	育成RPG	
	18日	リアルサウンド～風のリグレット～	6,400円	WARP	ADV	③
	24日	冒険活劇モノモノ	5,800円	翔泳社	RPG	
	24日	サターンミュージックスクール	8,800円	WAKA	SLG&DTM	
	25日	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	6,800円	セガ	SHT	銃、マウス
	25日	スレイヤーズ ろいやる	6,300円	角川書店	S·RPG	
	25日	バイオ ハザード（仮称)	4,800円	カプコン	ETC	
	25日	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	3.000円	Sada Soft	ETC	
	25日	ルパン三世 クロニクル	5,800円	Spike	ETC	②
	25日	ラストブロンクス	6,800円	セガ	格闘ACT	②
	25日	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	25日	NIGHTRUTH #03 "二つだけの、真実"	5,800円	レイ・アップ	デジコミ	
	31日	スコーチャー	5,800円	アクレイムジャパン	未定	マルチ
	31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S·RAC	
	上旬	エンジェル グラフィティS～あなたへのプロフィール～	6,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	中旬	Cat the Ripper—13人目の探偵士—	5,800円	トンキンハウス	ADV	
	中旬	パチスロ完全攻略(仮称)	未定	日本シスコン	TAB	
	下旬	DX人生ゲームII	5,800円	タカラ	TAB	マルチ
	下旬	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
	未定	セガサターン用ワープロセット（デジタルカメラ対応版)	36,800円	光栄	周辺	
	未定	セガサターン用ワープロ・アップグレードキット（デジタルカメラ対応版)	19,800円	光栄	周辺	
	未定	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	5,800円	BMGジャパン/NMS	SHT	
	未定	ラングリッサーIV<レギュラーパッケージ>	5,800円	メサイヤ	SLG	
	未定	ラングリッサーIV<スペシャルパッケージ>	6,800円	メサイヤ	SLG	
	未定	桃太郎道中記	未定	ハドソン	TAB	
8月	1日	ロックマンX4	5,800円	カプコン	ACT	
	1日	GO III Professional 対局囲碁	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	7日	南方珀堂登場	5,800円	アトラス	ADV	
	7日	ファイナリスト	5,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	SHT	
	7日	爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推
	7日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	5,800円	コナミ	PUZ	
	7日	テラクレスタ3D	6,800円	日本物産	SHT	初回盤音楽CDつき
	7日	メックウォリア2	5,800円	バンダイビジュアル/アクティビジョン	SHT	
	8日	天下制覇	6,800円	イマジニア	SLG	
	8日	ぱにっくちゃん	6,800円	イマジニア	ADV	
	8日	ぱにっくちゃん—初回限定キャラクターBOX—	7,800円	イマジニア	ADV	
	8日	黒の断章	6,300円	OZクラブ	ADV	18推
	8日	VIRUS(ウイルス)	6,800円	ハドソン	ADV	③
	8日	古伝降霊術 百物語	5,800円	ハドソン	ETC	
	8日	WHIZZ（ウィズ)	5,800円	ビー・ファクトリー	ACT	
	29日	☆プリルラ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	29日	スーパーロボット大戦F	6,800円	バンプレスト	RPG	
	上旬	ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	⑧
	上旬	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	5,800円	パック・イン・ソフト	PUZ	
	未定	デザエモン2(DEZA 2)	5,800円	アテナ	SHT	マウス,FDD
	未定	デザエモン2(DEZA 2)<初回限定マウスつきパック>	7,800円	アテナ	SHT	マウス,FDD
	未定	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！ 核爆発5秒前!!～	6,800円	NECインターチャネル	ADV	
	未定	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	3,000円	Sada Soft	ETC	
	未定	恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア	5,800円	バンダイビジュアル	SLG	
	未定	ダークシード2	5,800円	ビー・ファクトリー	ADV	
	未定	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	5,800円	リバーヒルソフト	ADV	
	未定	ストリートファイターコレクション	未定	カプコン	格闘ACT	
9月	11日	アサルトリグス	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	11日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～	未定	KAZe	かぜ	TAB
	12日	シルエットミラージュ	5,800円	トレジャー	ACT	
	25日	☆全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	4,800円	ダイキ	ACT+PUZ	
	25日	出動！ミニスカポリス（通常版)	4,800円	Sada Soft	ETC	
	25日	出動！ミニスカポリス（初回限定版)	6,800円	Sada Soft	ETC	
	25日	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	3,000円	Sada Soft	ETC	
	26日	仙窟活龍大戦 カオスシード	5,800円	ネバーランドカンパニー	SLG	
	中旬	RONDE ～輪舞曲～	6,800円	アトラス	SLG+RPG	②
	未定	マネーアイドル・エクスチェンジャー	5,800円	アテナ	PUZ	
	未定	エルフを狩るモノたち—花札編—	6,800円	アルトロン	TAB	
	未定	☆DESIRE	6,800円	イマディオ	ADV	18推
	未定	☆ガンフロンティア／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	SHT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 <金>	5,800円	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	5,800円	バンプレスト	SHT	
	未定	Tactical Fighter	6,800円	メディアリング	育成SLG	
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	未定	ヒューマン/ヒューネックス	恋愛RPG	
10月	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	★スティープ・スロープ・スライダース	未定	パック・イン・ソフト	SPT	
11月	未定	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	6,800円	アトラス	RPG	②
	未定	ファルコムクラシックス	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	
	未定	ファルコムクラシックス（初回生産限定スペシャルディスク付）	6,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	②
	未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A・RPG	
12月	11日	マリア(仮称)	6,800円	アクセラ	ADV	
	未定	速攻生徒会(仮称)	5,800円	バンプレスト	格闘ACT	
	未定	SuperGT24h	未定	ジャレコ	RAC	
夏	未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	6,800円	アスク講談社	ADV	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	5,800円	KSS	格闘ACT	
	未定	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ2	3,800円	Sada Soft	ETC	
	未定	宇宙のランデブー～RAMA～	6,800円	ソフトバンク	ADV	
	未定	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	
	未定	ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	未定	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
	未定	激突甲子園	5,800円	魔法	SPT	
	未定	海辺でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2	未定	セガ	SLG	
	未定	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮称)	未定	バンダイ	TAB	
秋	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
	未定	ゼルドナーシルド	7,800円	セガ／光栄	S・RPG	
	未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	
	未定	HOP STEP あいどる☆	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
	未定	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	未定	セガ	RAC	
	未定	ティンクルスタースプライツ	未定	ADK	SHT	
	未定	七ツ風の島物語	未定	エニックス	A・RPG	
	未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	きゃんきゃんバニー・エクストラ	未定	キッド	ADV	
	未定	ソロ・クライシス	未定	クインテット	SLG	
	未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～	未定	コナミ	ETC	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
	未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	未定	ジャレコ	ADV	
	未定	AZEL ーパンツァードラグーンRPGー	未定	セガ	RPG	
	未定	CULDCEPT	未定	セガ／大宮ソフト	TAB	
	未定	Tactics Formula One	未定	セガ/ザ・マンブリーズ	TAB	
	未定	モデルタレントプロダクション・ティーンズクラブ	未定	ダイキ	SLG	
	未定	デッド　オア　アライブ	未定	テクモ	格闘ACT	
	未定	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	My Dream～オンエアが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	R?MJ(仮称)	未定	バンダイ	ADV	
	未定	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	未定	ビスコ	TAB	
	未定	レイヤーセクションII	未定	メディアクエスト	SHT	
冬	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	七つの秘館　戦慄の微笑	未定	光栄	ADV	
97年内	未定	Wizard's Harmony2	4,900円	アークシステムワークス	育成SLG	
	未定	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	☆イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	☆エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	☆ワンダー3/アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	幻のブラックバス	5,800円	メイクソフトウェア	SPT	
	未定	センチメンタル・グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	
	未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	ウィザードリィネメシス（仮称）	未定	ショウエイシステム	RPG	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
97年内	未定	ジュンクラシック(仮称)	未定	T&Eソフト	ゴルフ	
	未定	FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
来春	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
発売日未定	未定	All Star Baseball	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	キリングタイム	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	BATTLE SPORT	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・パイオニア	TAB	
	未定	オフロード	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
	未定	超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	エアーコマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～	6,800円	BMGジャパン/HATNET	ADV	
	未定	魔法学園ルナ！	6,800円	角川書店	RPG	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	NHL Breakaway	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	あすか120% リミテッド BURNING Fest	未定	アスク講談社	格闘ACT	
	未定	悪魔全書II（仮称）	未定	アトラス	ETC	
	未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	サムライスピリッツ天草降臨	未定	SNK	格闘ACT	
	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	未定	SNK	格闘ACT	
	未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
	未定	プリズムコート(仮称)	未定	FPS	育成SLG	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
	未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店/ゲーム アーツ	RPG	
	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン	未定	カプコン	ADV	
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
	未定	GUNGRIFFON II（仮称）	未定	ゲーム アーツ	SHT	
	未定	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク゛THE FISH゛	未定	光栄	ETC	
	未定	ヴァンダルハーツ～失われた文明	未定	コナミ	RPG	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	実況パワフルプロ野球'97(仮称)	未定	コナミ	SPT	
	未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	未定	コナミ	ETC	
	未定	リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック	未定	コナミ	SHT	
	未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with シェイプ UP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略　Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	★SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション	未定	セガ	PUZ	
	未定	★SEGA AGES／パワードリフト	未定	セガ	RAC	
	未定	★SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	未定	セガ	RPG	
	未定	★SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	未定	セガ	ACT他	
	未定	幻の魚 [The Phantom Fish]	未定	ソフトオフィス	SLG	
	未定	TILK～青い海から来た少女～（仮称）	未定	TGL	S・RPG	
	未定	サンダーフォースV	未定	テクノソフト	SHT	
	未定	東京幻夢大学(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	金田一少年の事件簿SS(仮称)	未定	ハドソン	ADV	
	未定	スワッグマン	未定	ビクター/ビクターソフト	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	バブルシンフォニー	未定	ビング	PUZ	
	未定	NOON(ヌーン)	未定	マイクロキャビン	A・PUZ	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

ゲームとアートの微妙な関係

風景を見ること。意識の焦点をずらすということ。
その瞬間、視界は開かれ、リスクが生まれる。

第19回 風景を見るということ

作品19
「峠▲KING THE SPIRITS 2」
アトラス
1997.4.18.
5,800円/RAC

「峠KING 2」は海岸沿いや山道を走るゲームだ。しかしこれは「レース」のゲームであって、ドライブをするのではない。だから周りの風景など付属品のようなもので、メインはあくまで「レース」だ。

でもレースのゲームにも、前回取り上げた「首都高バトル'97」のように都市の道を走るものもあれば、この「峠KING 2」のように自然の風景の中を走るものもある。ではこの2つのゲームを、どのように楽しみ分ければいいのだろうか。

あなたは「レース」そのものに専念するタイプだろうか、あるいは周囲の風景を楽しみつつ走るドライブ的な要素も味わうタイプだろうか。

レースそのものに専念する人にとっては、車種や道路のコンディションに目がいくだろう。また相手の車の状況、駆け引き、それにタイムをいかにアップするか、などが目的になる。一生懸命やっていれば、いつか実力もあがる。そういう取り組み方は、前向きな生き方に似ていると思う。

しかしレースはそこそこに、周りの風景を楽しみながらドライブする。そういうゲームの遊び方を選ぶのも自由だ。都会の高速道路を走りたいから「首都高バトル'97」を、夏の海岸沿いの道を、晴れた早朝に走りたいから「峠KING 2」を、というふうにソフトを選ぶ。ぼくは、そういうタイプだ。

レースという1つの世界に専念するのではなくて、「よそ見」をするのが好きなのだ。ぼくは「風景」に魅せられてしまう。

でも「風景」というのは、本当は恐ろしいものだ。運転中によそ見をしていると事故になるから、ということだけではない。「風景」に魅せられる生き方というのは、この競争社会を生き抜いていくには、賢い態度ではない。

『観瀑図』馬麟(伝)作

以前、写真家の藤原新也さんが、テレビのマラソン中継について書いていた。ふつう視聴者はレースに注目する。気分転換で、コースの周囲の風景に関心を持つこともあるだろうが、それはあくまでも「気分転換」に過ぎない。

ところが藤原さんは、マラソン中継を「42.195キロの旅」として見てしまう、というのだ。たしかに画面からマラソンランナーを消せば、それは2時間ちょっとのドライブの生中継ということになる。マラソンレースという人々の関心事ではなく、その背後にある風景に視線がいってしまう。他人と一体化した世界ではなく、1人で違うものを見てしまう。

こういう「風景」を、もっとも的確に描いたのが、中国の有名な詩「国破れて山河あり」だという。この詩は「戦争で国は荒れ果てて、家は壊されても、山河という大きなものは残っている、自然は雄大だ」という意味の詩として、みなさんは国語の授業で教わったのではないだろうか。

しかし「国破れて」というのは、本当はそういう意味ではない。「国」つまり「国家」というものは、人間が作った幻想だ。それは「脳の産物」という言い方もできる。そして「レース」というのも、同じように人間が作り上げた幻想だといえる。受験競争、出世競争、そういう「レース」も、人間の小さな脳の中にある幻のようなものだ。

「国破れて」というのは、そういう幻想が消えた、という意味で考えてほしい。そのとき現れてくるのが「山河」つまり風景なのだ。だから「風景」が見えてしまうというのは、けっこう危険なことだ。

レースのゲームをするときは、やはりレースに専念すべきだ。そうでないと社会から、学校から、ドロップ・アウトしてしまうことになる。

でも、だからこそ、ぼくは「風景」が好きなのだ。

フセ博士
布施英利(ふせ・ひでと)。学者・作家。東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。「海・森・都市」をキーワードに「リアルなもの」を探求し続ける行動派知性。著書に『電脳版文章読本』(講談社)などがある。

週刊布施アカデミア
「マイ・リトル・ラバー」から「セガ・ジョイポリス」まで、博士の手にかかれば今まで見えてなかった新しい解釈が開かれます。ここはインターネットにある仮想研究所「電脳・布施アカデミア」。URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia。今すぐアクセス！

PRESENT FOR READERS FROM SEGASATURN MAGAZINE

5月30日号のプレゼント当選者

①「セガサターン」対応ソフト（20名）
大阪府・松浦信司、大分県・上本雅紀、神奈川県・木村伸也、埼玉県・中澤宏美、福岡県・大崎武広、京都府・菊池一巳、埼玉県・甲斐健太郎、三重県・加藤友広、岐阜県・坂野浩幸、千葉県・山崎武士、北海道・飯塚裕明、鳥取県・岩月一樹、長野県・石井信也、石川県・坂口圭一、大分県・水田伸治、秋田県・堀裕美、長崎県・馬場大智、東京都・白石一徳、秋田県・坂入聡、熊本県・前田隆裕

②バーチャファイター3 JAVA TEA バトル甲子園告知ポスター（10名）
愛媛県・江戸富士夫、群馬県・川田俊二、大阪府・田中真一、北海道・中易健一、新潟県・盛沢謙、東京都・網谷洋子、愛媛県・戸田純、東京都・清水真人、岡山県・松岡和也、富山県・六渡弘樹

③ラングリッサー CD保護マット（10名）
新潟県・堀田英明、大阪府・生田考佐、愛知県・笠原秀明、岐阜県・高橋隆司、長崎県・栗山敬司、長野県・坪川あや、宮城県・窄明美、長野県・後藤俊光、徳島県・佐藤千春、神奈川県・玉泉寛樹

④「パズルボブル」スーパーボール（3名）
島根県・瀧川智昭、茨城県・堀越直樹、秋田県・大久保貴宏

⑤飯野賢治＆鈴木慶一サイン色紙（2名）
茨城県・斎藤大介、福島県・飛木匡博

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子 山本宗太 福田知恵子／**編集協力** ヘッドルーム（山田朋一 高橋祐介 野本由起 河野直之） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹）／**アシスタント** 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 伊藤政明 八板孝夫／**ライター** 佐々木功一 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 修羅騎士鷹 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 衣川真由美 本澤 徹 石埜三千穂 永島 収 内田 聡 八幡 薫／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム 嵩西義明／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一 都留英一 弘中 隆 松永和章／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／**写植** ケイズグラフィック 三共社／**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 峯尾咲紀子／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

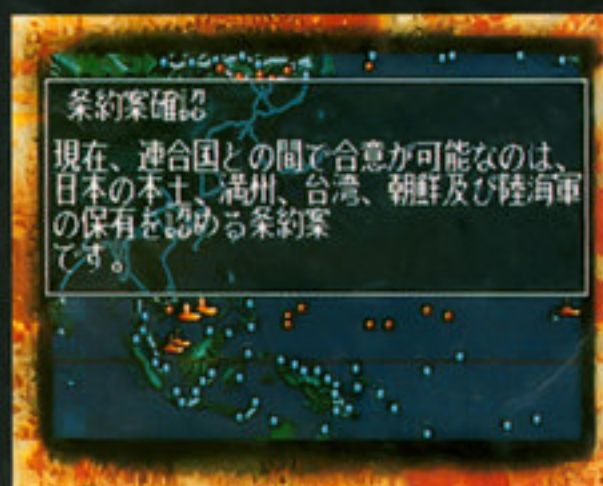
INFORMATION

今夏の新作大ラッシュをパーフェクト・フォローするため、サタマガ次号は、怒濤の大増ページ!! どっしりとした厚さとひたすら濃い内容にご期待ください。特集は「'97年夏、ゲームの未来とセガサターン夏の陣」。その他、特別プレゼント企画など読みごたえあり！

セガサターンマガジン7月4日号は
6月20日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

セガサターンマガジン
読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは6月27日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.25の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年6月27日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「わくわく7」体験版ソフト●20名

非売品／提供：サンソフト

体験版をなんと！ 20名にプレゼントするぞ。お気に入りのキャラクターは誰かな？ 体験版でまずは肩ならし!!

3「バーチャファイター3」キーホルダーセット●1名

非売品／提供：セガAM2研

プライズ品なのでなかなかまとめては手に入れにくいもの。そこで今回はセットにしてプレゼント。それぞれ特徴が出ていてかわいいね。

4「デジタルアンジュ -電脳天使SS-」ポスター●5名

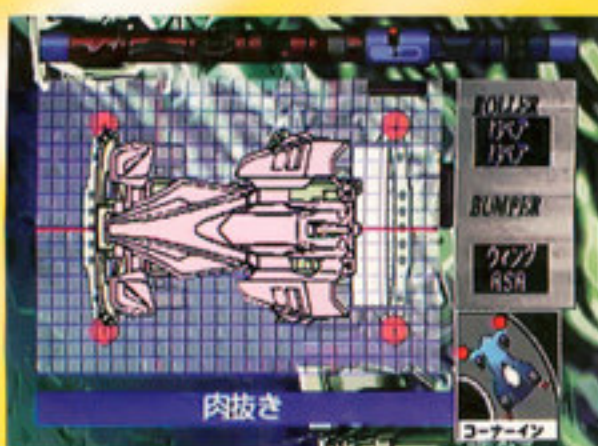
非売品／提供：徳間インターメディア・カンパニー

繊細なイラストで、彼女たちの微笑みが描かれたこのポスターをプレゼント。この笑顔キミだけのもの！

5 ロックマンお面●5名

非売品／提供：カプコン

夜店に行っても売っていない！ ロックマンのお面だよ。これを入手すれば近所のヒーローまちがいなし!?

SEGA SATURN

フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー

いよいよ、7月31日発売決定!!

発売日
7月31日は
近くのお店へ
行こう!

※パッケージの写真は実際のものとは多少異なります。

初回限定版には
ガンブラスター XTO
ブルーメタリックボディセットと
スペシャルミニブックがついてくる。

※プレゼント商品には走行に必要な金具、ホイール、タイヤはついていません。

映画「爆走兄弟レッツ&ゴーWGP」
暴走ミニ四駆大追跡!
7月5日(土)より松竹系にて夏休み公開!!

「コロコロコミック好評連載中」「テレビ東京系好評放送中」
原作/こしたてつひろ　監督・脚本/アミノテツロー
製作/L&Gプロジェクト97　小学館　タミヤ　三井物産　テレビ東京
トミー　読売広告社　小学館プロダクション
制作協力/イング XEBEC　共同配給/松竹・松竹富士　DOLBY STEREO

同時上映 ミニ四ファイター 超速プロジェクト

©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京

第6回 次世代(ニュージェネレーション)ワールドホビーフェア
6/14・15 幕張メッセ(10:00〜16:00)

スーパーファクトリーの体験版CD-ROMも配るから、
メディアクエストのブースにみんなで遊びに行こう。
入場は無料だよ。

MQ MEDIAQUEST メディアクエスト
〒141 東京都品川区上大崎4丁目5番37号山京目黒ビル5F TEL.03(3494)7817
ユーザーサポート/TEL.03(3494)7817　13:00〜17:30(土・日・祝を除く)